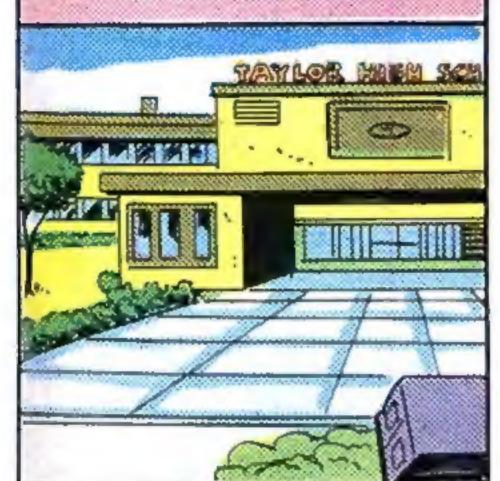


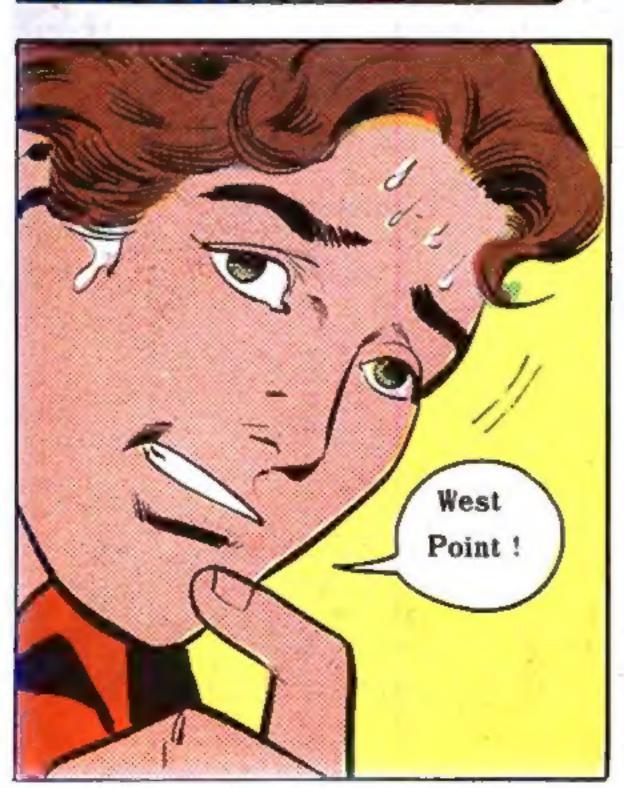
\* Mais je me trompais, comme je le découvris hier matin au collège. Mr. Sherow, notre prof d'histoire, nous faisait passer une interrogation orale. »









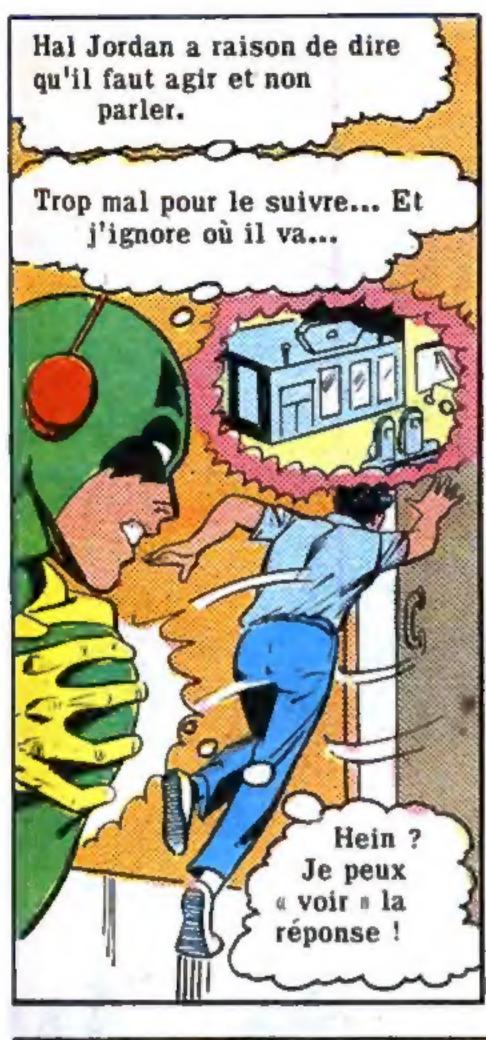






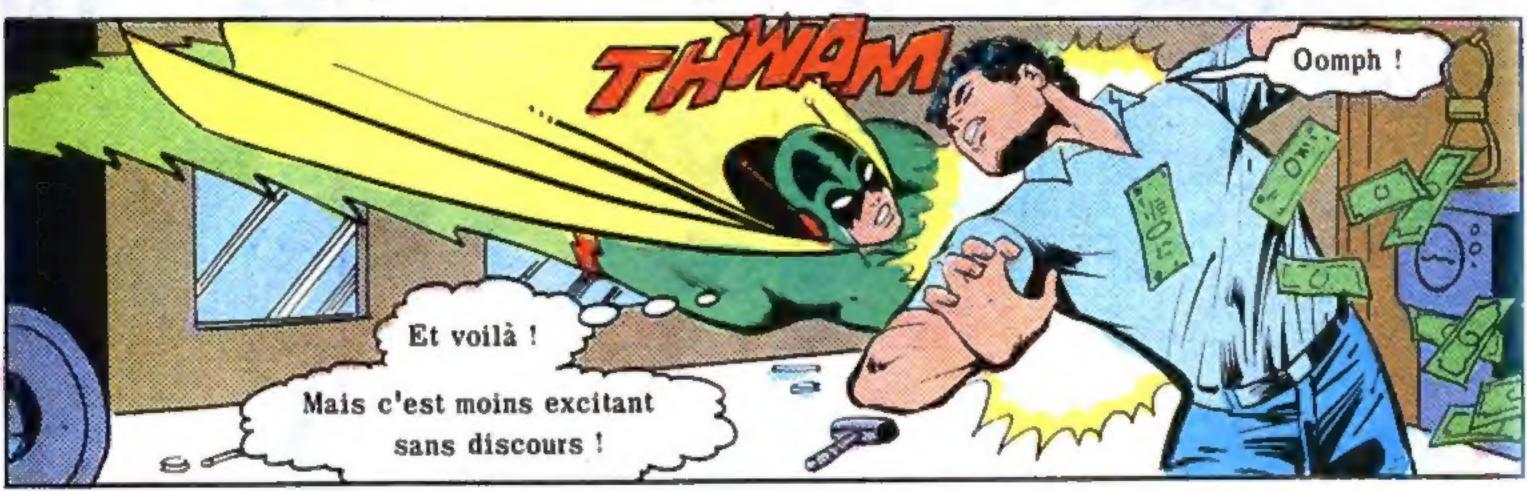




























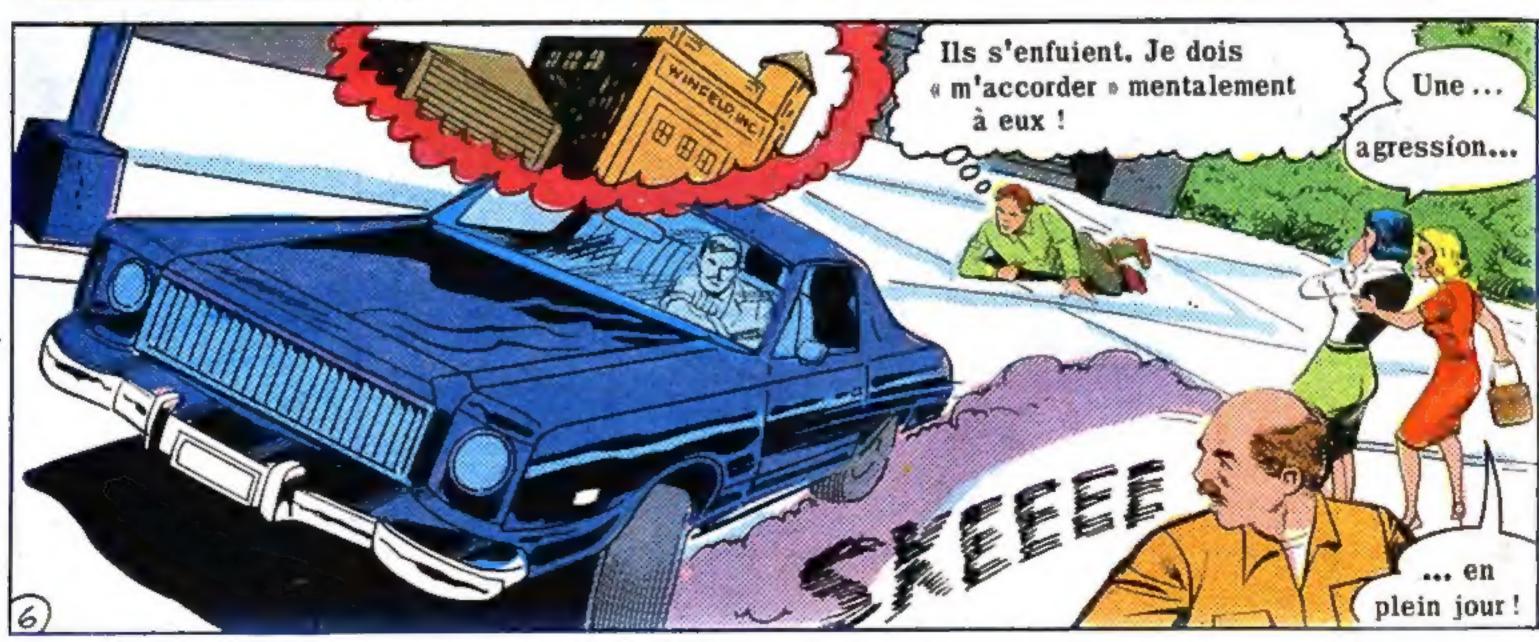




























Amusé, Perry Collins regardait le docteur Sanderson qui terminait ses connections. C'était lui qui avait eu l'idée de brancher un mini-laser au bout de son index. Depuis qu'il était revenu à la vie grâce à une décharge de quinze millions provoquée par la foudre, Perry sentait en lui un fourmillement continuel. Il était devenu un véritable accumulateur d'électricité à haut voltage.

Tout en regardant opérer le chirurgien, Perry laissait ses souvenirs affluer à son esprit. Il se rappelait comment, après l'accident qui avait détruit son corps humain, Sanderson avait osé connecter son cerveau, le seul organe intact, dans le corps d'un androïde de 90 kilos, en aluminium et en matériaux synthétiques de toute sorte. Un peacemaker lui permettait d'amener un sang frais au cerveau, sang contenu dans des réservoirs spéciaux et qui faisait un circuit l'amenant dans une véritable usine chimique où il était purifié, traité. Dans son crâne abrité des radiations par une

feuille de plomb, le cerveau envoyait ses ordres aux muscles de nylon. Perry, devenu Electros, n'avait pas de besoins alimentaires, en dehors d'une pilule à avaler tous les trois jours. Ses cordes vocales lui permettaient d'imiter n'importe quel son. Très vite, Perry s'était habitué à son personnage d'Electros et nul, sauf les médecins et les plus hautes autorités du pays, ne savait que Perry Collins et l'invicible super-héros ne faisaient qu'une seule et même personne.

- Voilà, c'est terminé. Voulez-vous faire l'essai? Il suffit que vous tendiez le doigt de façon très rigide, et vous verrez le résultat.

Electros tourna le dos à Sanderson, tendit l'index vers le pied du lit. Un mince rayon lumineux fusa, toucha l'acier et celui-ci se mit à fondre. Electros se détendit, recommença l'opération, avec autant de succès que la première fois.

- Bravo, doc. Vous m'avez doté d'une arme supplémentaire. Les ennemis du pays n'ont plus qu'à bien se tenir.

— A ce propos, on m'a averti, tout à l'heure, qu'on avait tenté de vous joindre au téléphone. Comme j'avais fait isoler votre chambre pour la durée de l'opération, on n'a pu vous passer la communication. Il s'agissait d'un certain White.

Electros fronça ce qui lui tenait lieu de sourcils. Il savait pertinemment que derrière ce nom de code se cachait l'autorité suprême du pays. Pour qu'on tente ainsi de prendre contact avec lui, il fallait que la chose soit grave. Le super-héros tourna un visage fermé vers le chirurgien.

- Doc, je vais devoir vous demander de sortir et de faire rétablir la ligne, je vais rappeler White.
  - Je sais. Je vous laisse.

Sanderson sortit sans hésiter et, dix minutes plus tard, Electros formait le numéro particulier que White lui avait un jour donné. Aussitôt, la voix connue de tous les Américains retentit.

- Electros?
- Oui, monsieur... White.

- Je vous remercie d'avoir répondu si vite. Le pays a besoin de vous.
  - De quoi s'agit-il?
- Nous avons reçu un ultimatum de l'AAA. Le texte dit, en substance, qu'une bombe au cobalt a été déposée au centre de Washington. Si, dans deux jours, à midi, nous n'avons pas libéré Ed Elman, cette bombe explosera.
- Je vois. C'est le chantage habituel. Peuvent-ils vraiment disposer d'une bombe au cobalt ?
- Je l'ignore, mais nous devons agir comme si leur menace était vraie.
  - Qu'attendez-vous de moi?
- Que vous retrouviez la bombe, si elle existe. Ou que vous m'annonciez qu'il s'agit d'un bluff.
- Ne serait-il pas plus simple de libérer Elman? On pourrait toujours le reprendre.
- Si nous cédons une première fois, ce sera comme avec les prises d'otages, ça recommencera. De plus, nous aurons admis publiquement la supériorité d'un mouvement que nous tentons de rejeter dans l'oubli.





- Je me mets en route tout de suite. Avez-vous un début de piste?
- Le directeur du F.B.I. m'a donné le nom et la photo, ainsi que les coordonnées d'un certain John Bilman, qui serait un membre important et influent de la section de Washington, pour l'AAA.
- Envoyez-moi tout ceci par bélino au siège du F.B.I. local. Je m'y rends tout de suite.

\*\*

A peine descendu d'avion, Electros se rendit à l'adresse qu'on lui avait indiquée. Il passa quelques minutes à vérifier la présence chez lui de John Bilman, se rendit au café le plus proche, demanda un jeton et s'enferma dans la cabine téléphonique. Là, calmement, il décrocha le combiné, composa le numéro personnel de Bilman.

L'homme ne fut pas long à décrocher à son tour.

- Allô?

- John?
- Qui est à l'appareil?
- Ed Elman.
- Quoi!
- On vient de me relâcher mais j'ai l'impression d'être suivi. Je suis dans un café, pas loin d'ici. Que dois-je faire?

Grâce à ses capacités vocales, Electros avait imité à la perfection le ton de voix d'Elman, et l'autre s'y laissa prendre, comme prévu.

- Rendez-vous aux magasins Belflor, au rayon cravates. Je m'y rends tout de suite après avoir averti mes deux adjoints, Bob et Dereck. Une fois que nous nous serons rencontrés, je laisserai mes hommes s'occuper des suiveurs.
  - Bien. J'y vais tout de suite.

Tandis que Bilman prenait contact avec ses sous-ordres, Electros quittait le café, se postait à proximité de l'immeuble du chef d'antenne de l'AAA. Il ne dut pas attendre longtemps. Bilman sortit, s'engouffra dans sa BMW et démarra sur les chapeaux de roue. L'androïde entra alors dans le

hall, prit l'ascenseur et monta jusqu'au huitième. Parvenu sur le palier, il n'eut le choix qu'entre deux portes. Comme les noms étaient sur les plaques, il ne pouvait se tromper.

A l'aide d'un petit appareil prêté par le F.B.I. il crocheta habilement la serrure, entra dans l'appartement, se dirigea droit vers la salle de bains, s'y enferma et attendit patiemment, après avoir auparavant glissé un petit micro émetteur près du téléphone.

Une heure plus tard, la porte d'entrée claquait. Bilman rentrait chez lui, rageur et inquiet. Comme de bien entendu, il n'avait pas vu Elman au rayon cravates et se demandait ce qui avait pu se passer.

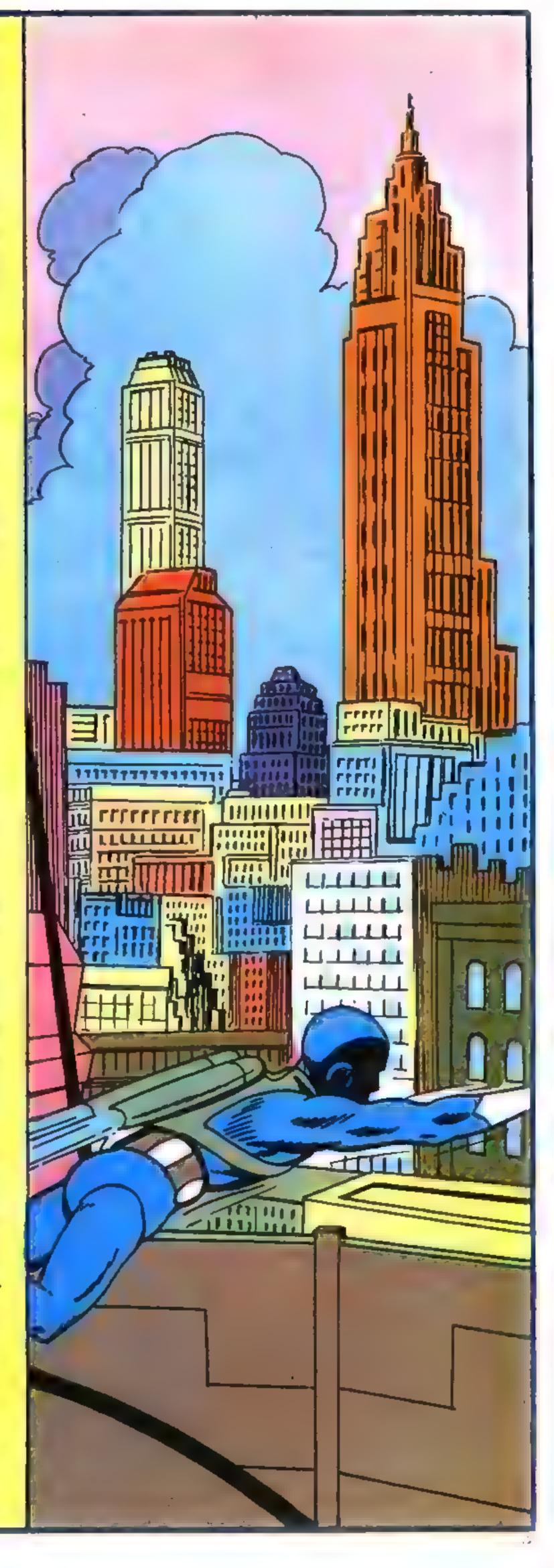
A peine entré, il alla au téléphone, décrocha, forma un numéro. Fidèlement, le micro émetteur reproduisit le son du cadran sur le récepteur spécial que possédait Electros. Celuici retint un étirement de ses muscles faciaux, ce qui aurait pu correspondre à un sourire de satisfaction, et demeura tout oreille.

— Fred? Je viens d'avoir un coup de fil d'Elman. Ils l'ont relâché mais il est suivi. Je lui avais donné rendezvous mais j'en reviens et il n'y était pas. Je suis assez perplexe, pour ne pas dire inquiet. Comment? Oui, je suis certain que c'était bien lui, j'ai parfaitement reconnu sa voix, ses intonations... Attendre un nouveau coup de fil? O.K. C'est toi qui décides.

Electros attendit quelques minutes après que Bilman eut raccroché, puis il ouvrit la fenêtre, actionna les fusées dorsales dont il s'était équipé avant son expédition puis s'envola.

\* \*

 Je viens d'avoir le résultat de nos services gonio. Le numéro correspond



au domicile d'un certain Fred Apper, négociant. Il n'est pas encore fiché chez nous.

— Ça colle! Donnez-moi l'adresse exacte, j'y vais.

Nanti du précieux renseignement, Electros vola jusqu'à la demeure du mystérieux Apper, n'eut aucune difficulté à s'introduire dans la maison et tenta de surprendre le maître des lieux alors qu'il était seul. Cela lui fut relativement facile et, une fois enfermé avec Fred dans la chambre de ce dernier, le super-héros l'interrogea.

— Tu n'as aucune chance avec moi. Mène-moi à la bombe et tu pourras espérer quelque indulgence de la part du jury. Si tu refuses, je m'arrange-rai pour que tu le regrettes.

— Je n'ai pas peur de vous ni de la police.

- De nous, peut-être pas, mais je

déguise parfaitement ma voix. Bilman s'y est d'ailleurs laissé prendre. S'il le faut, je n'hésiterai pas à te compromettre auprès de tes propres amis et complices. Ce sont eux qui se chargeront du reste.

— Vous n'avez pas le droit. Vous ne possédez aucune preuve de ma culpabilité et...

- Erreur. Bilman a avoué. C'est grâce à ses indications que je suis ici, mon pauvre vieux.

En fait, Electros jouait un coup de poker. Pour peu que Bilman soit censé ignorer les coordonnées d'Apper, tout était cuit. Mais la chance était avec notre héros.

— C'est bon, suivez-moi, je vais vous y conduire.

Méfiant, Electros marcha à côté du bandit jusqu'au garage, s'installa à côté de lui dans la cabine d'une petite camionnette.



Tout le temps que dura le voyage, personne ne desserra les dents. Enfin, le véhicule quitta la grand-route, se dirigea vers la campagne environnante. A quelques miles de là, ils stoppèrent devant un cottage isolé.

 Si on me voit sortir accompagné, on se doutera de quelque chose.

— C'est bon, je reste là cinq minutes, le temps que tu occupes tes complices. Mais souviens-toi que je suis trop fort pour toi. Si tu tentes quelque chose, ça se retournera contre toi.

Sans grande conviction, Apper quitta la camionnette, alla au cottage et frappa sur un rythme convenu. La porte s'ouvrit presque immédiatement et l'homme disparut à l'intérieur.

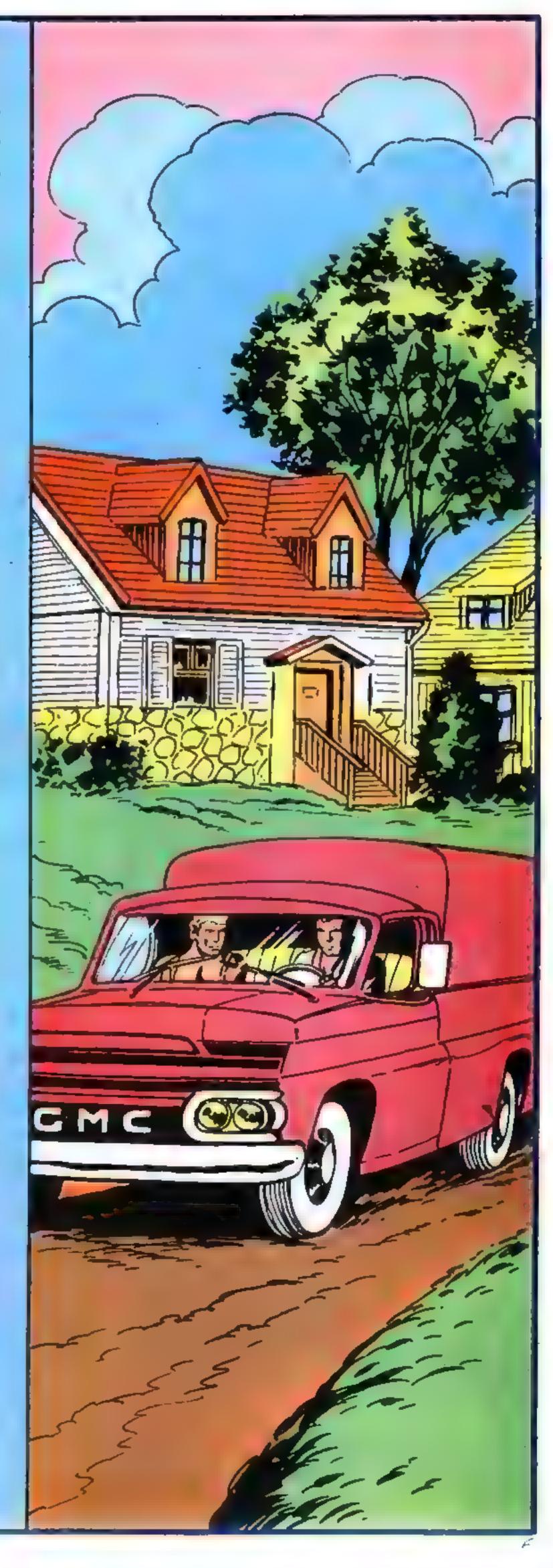
Il ne s'écoula pas quinze secondes avant que tout ne se mette à bouger avec une rapidité déconcertante. Un homme sortit du bâtiment, tira vers la camionnette. Une balle fracassa le pare-brise et retomba à quelques pouces d'Electros qui ne broncha pas. Le super-héros se contenta de lever la main en sortant paisiblement de la cabine. Un mince rayon fulgura de son index, vint frapper l'arme que tenait le bandit. Le revolver fondit comme neige au soleil sous l'œil ahuri du bonhomme.

Electros se propulsa en avant et atterrit sur le hors-la-loi avant que ce dernier se soit complètement remis de sa stupeur. Apper, qui venait à la rescousse, reçut un coup de poing qui l'assomma pour le compte.

Quand les deux bandits eurent repris connaissance, ils étaient ligotés et Electros se tenait devant eux, sarcastique.

— Alors, mes amis, on se sent mieux, après cette petite séance de culture physique?

- Vous ne voulez pas répondre?



Vous avez raison, cette question ne méritait pas de réponse. Celle-ci, par contre, doit en avoir une, et je ne vous la poserai pas deux fois. Où est la bombe?

## Dans la cave.

Electros tourna le dos, fit face à la porte de la cave, solidement cadenassée mais qu'il ouvrit d'un coup de laser. Il s'engouffra dans l'étroit escalier et descendit.

L'homme n'avait pas menti. L'engin posé à même le sol avait l'apparence d'un inoffensif jouet électronique. Electros s'en empara, remonta.

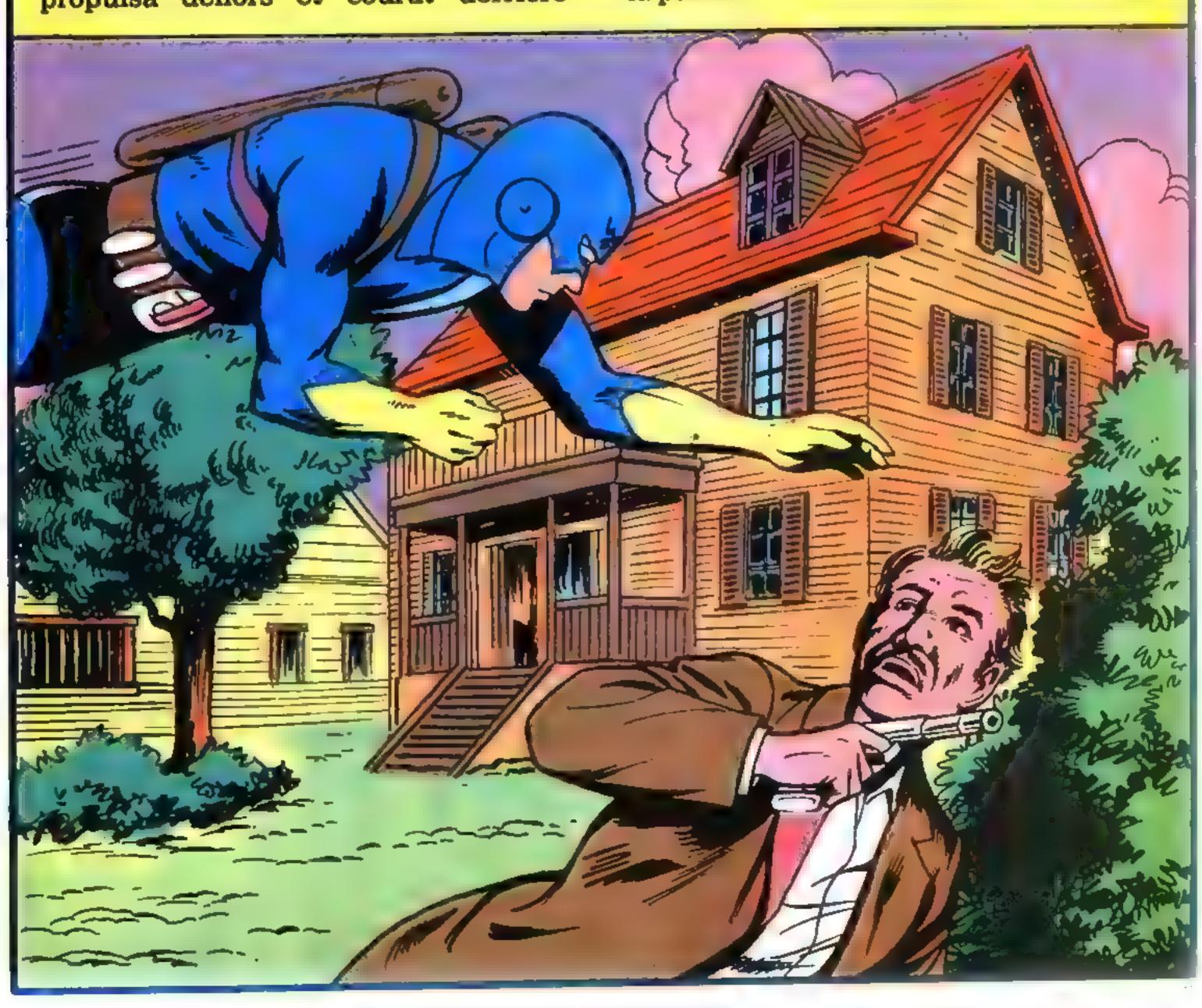
Apper, pendant ce temps, avait pu se délier, il était parti par l'arrière et courait à travers champ, abandonnant sans scrupules son complice. Electros ne jeta pas un regard à ce dernier, se propulsa dehors et courut derrière le dangereux individu.

Fred se retourna, visa posément avec le revolver qu'il était parvenu à récupérer. Les balles frappèrent Electros de plein fouet, ne le ralentirent même pas, arrachant juste un peu de la couche de mousse recouverte de nylon couleur chair qui constituait le recouvrement du corps de duralumin.

Affolé, Fred vit Electros arriver sur lui, tenta une ultime parade mais se retrouva vite sur l'herbe, vaincu et prêt à pleurer comme un gosse.

Ce fut dans cette attitude que les policiers le trouvèrent, un peu plus tard, quand ils arrivèrent sur les lieux, avertis par le micro émetteur qu'Electros portait, intégré sur lui.

Une fois de plus, l'AAA avait perdu la partie. FIN





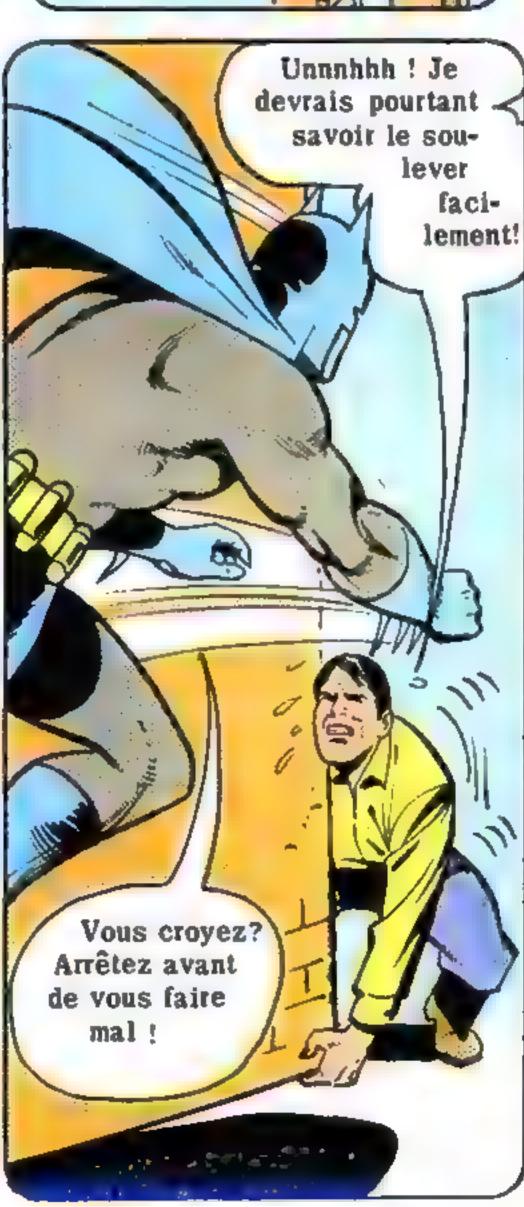
## LE FILS FUTUR D'OVERLORD















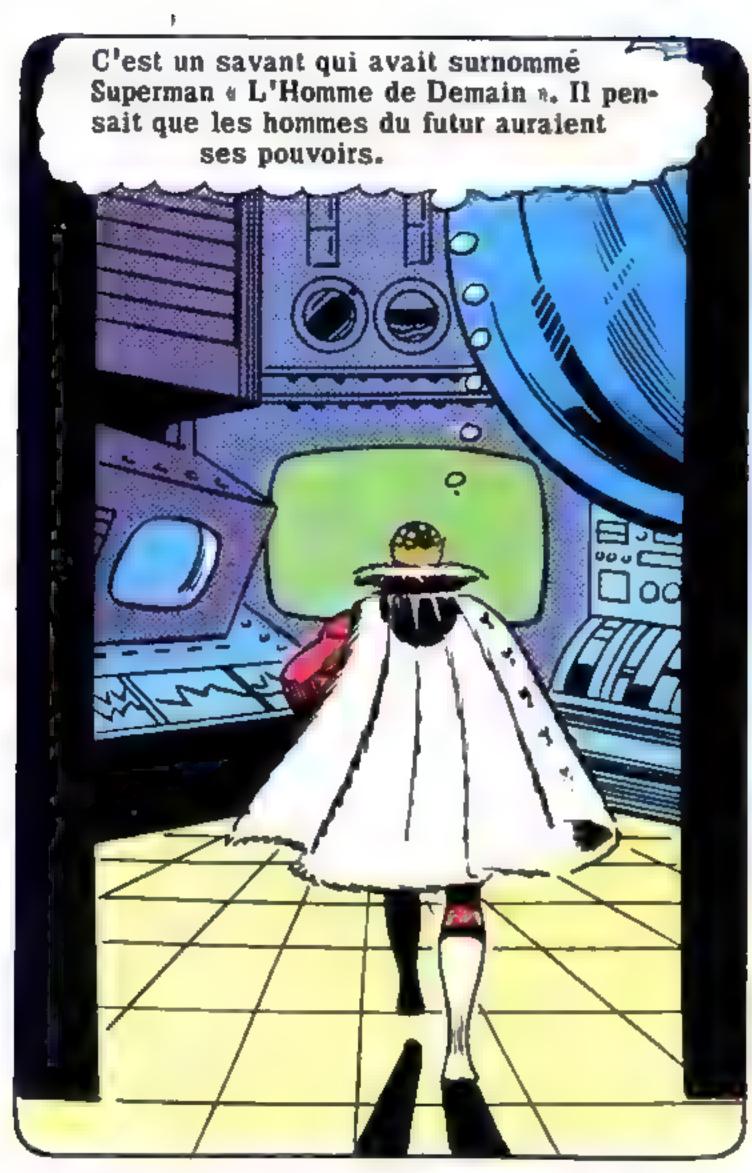




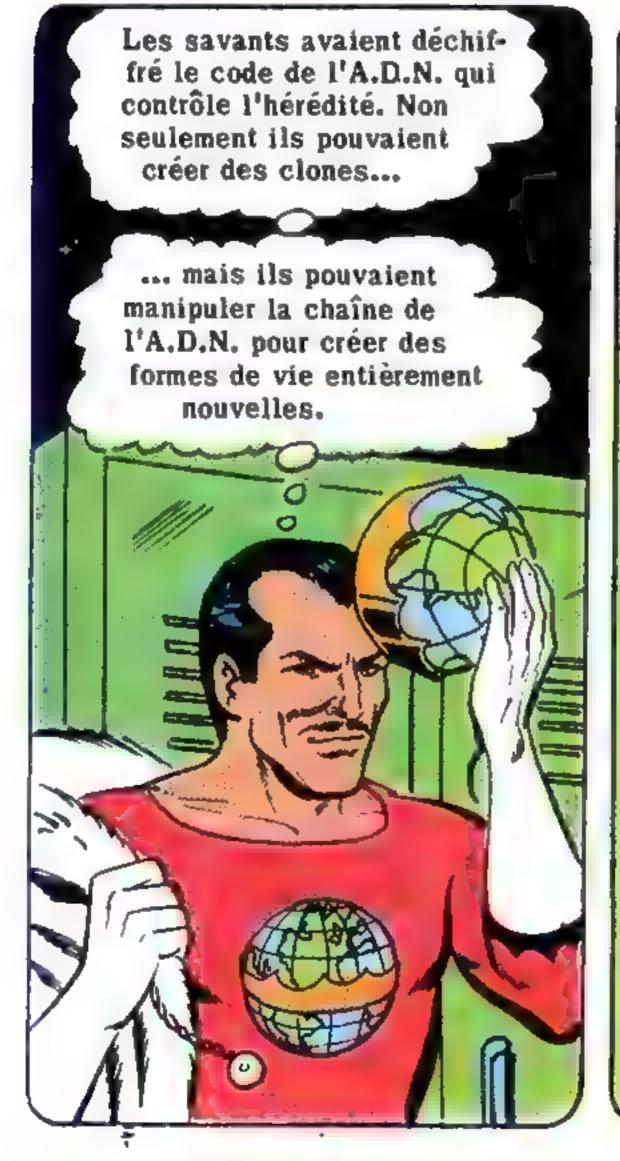












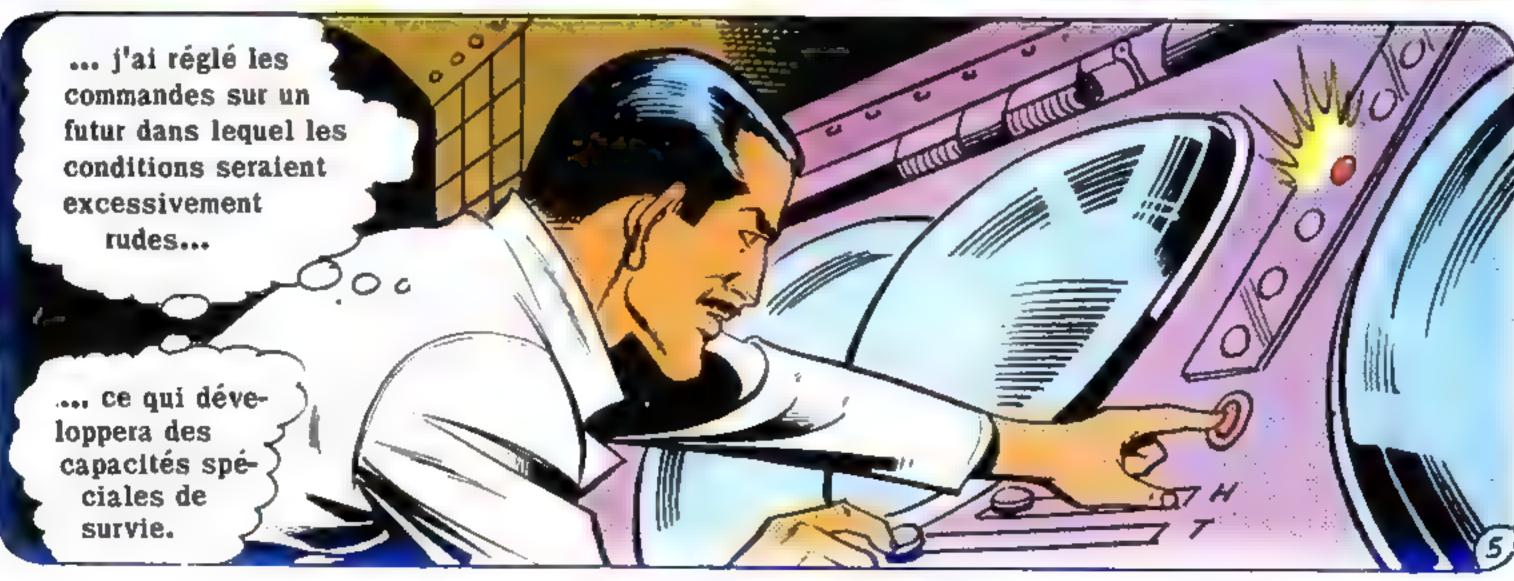










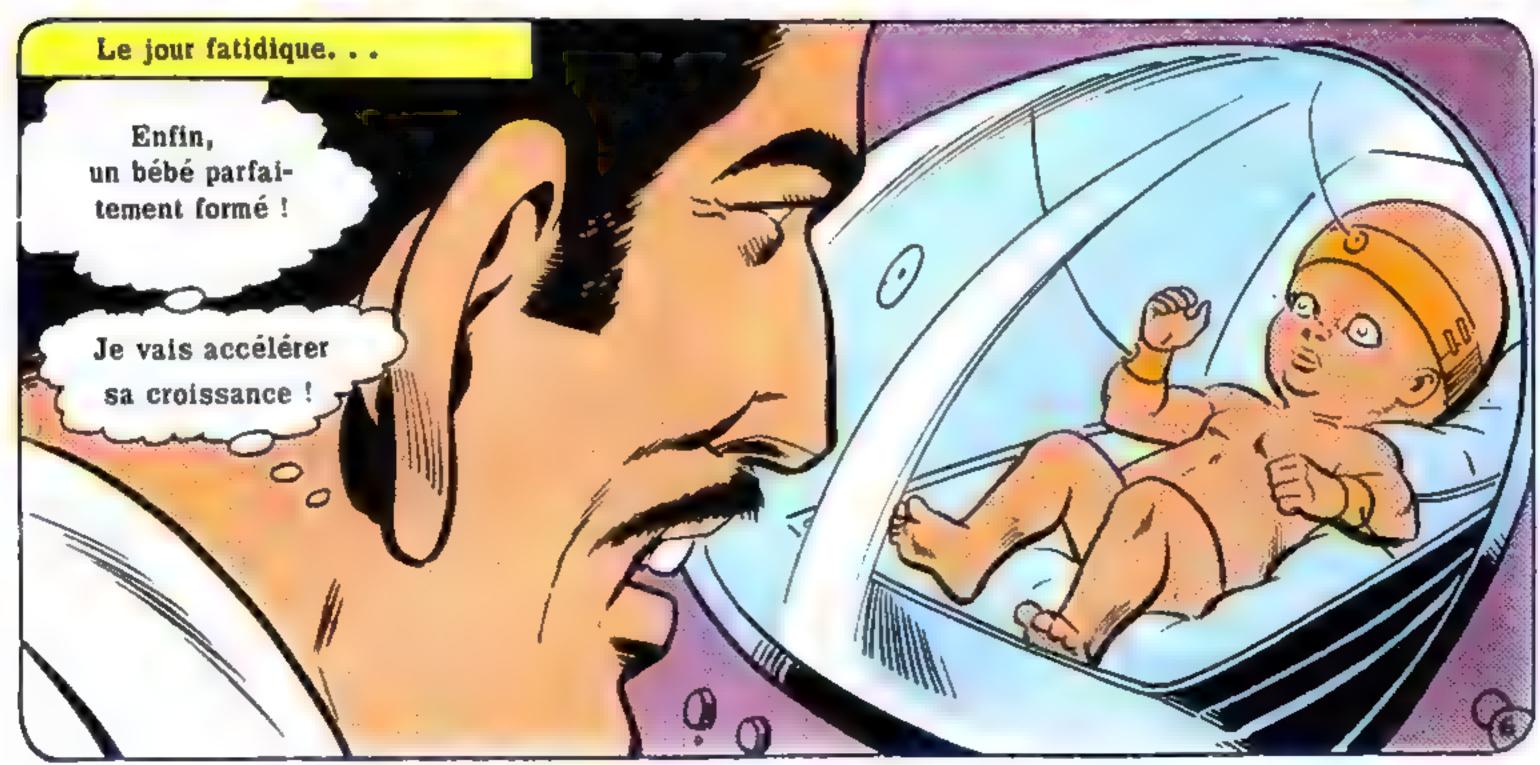


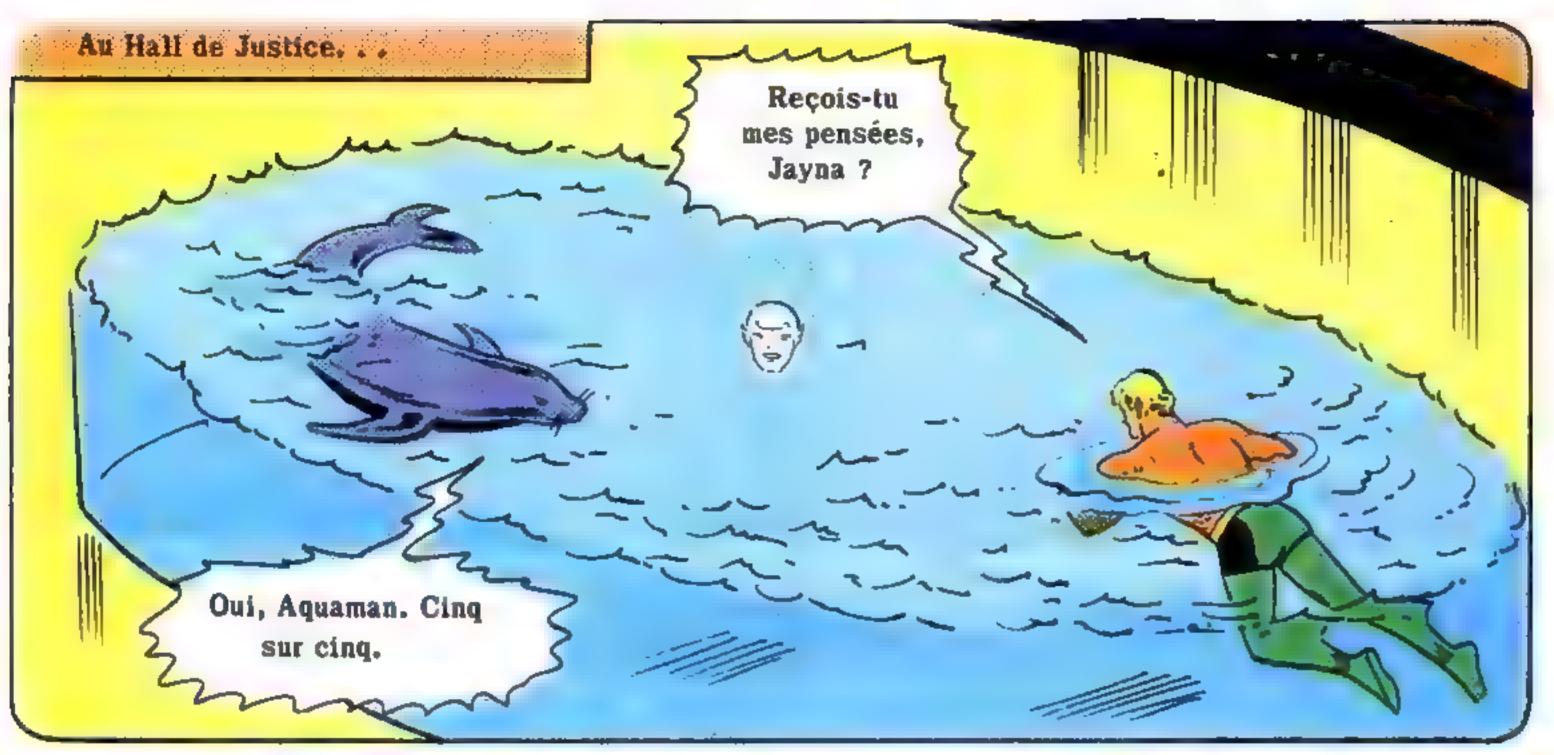




















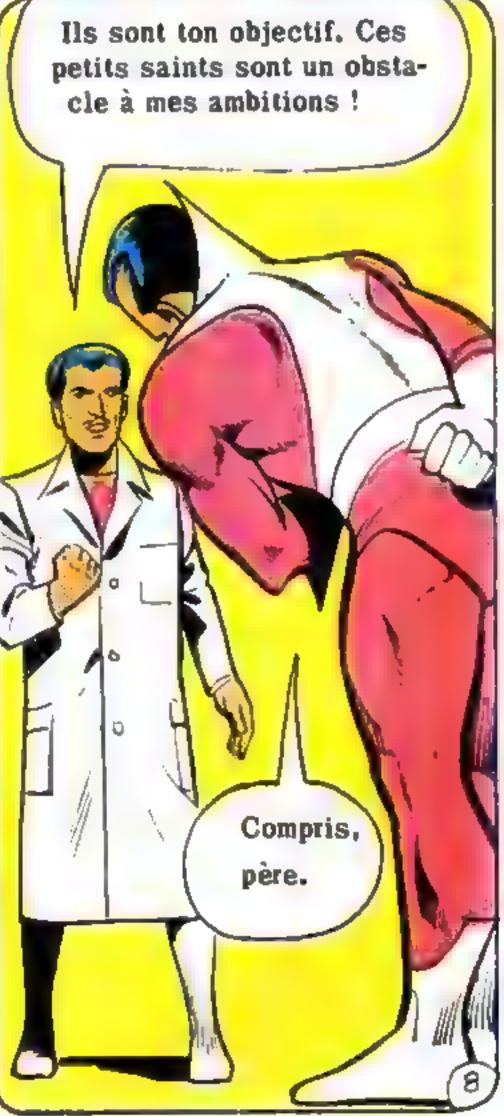
Nous, nous le savons! Et nous allons assister au baptême de sa création.



































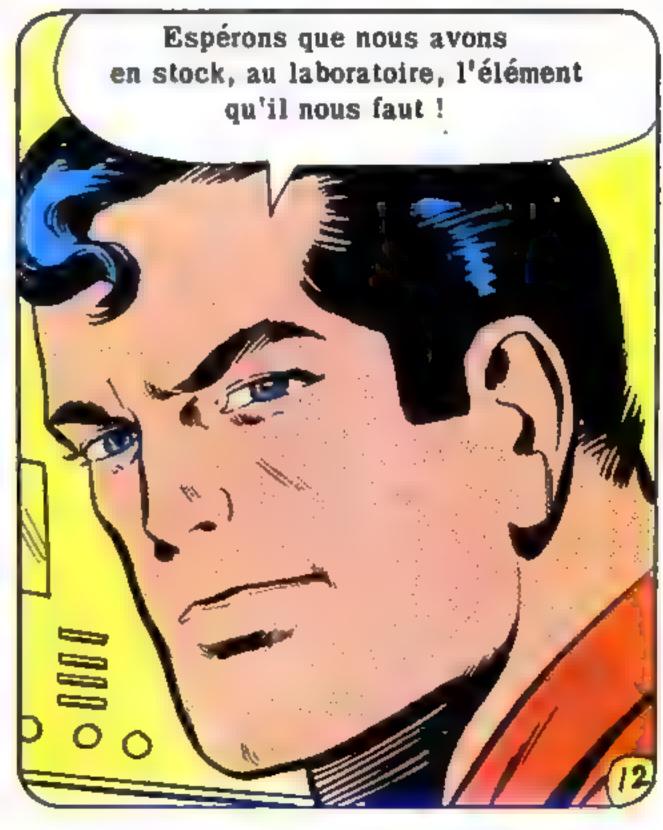






































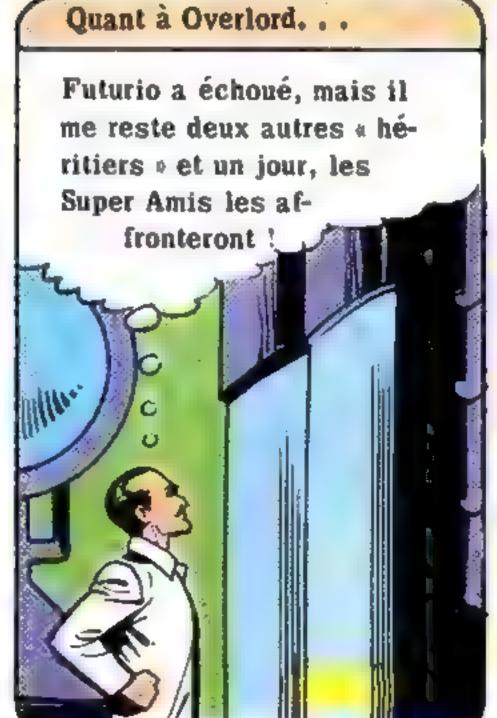
Une fois encore, Superman entre en action et, lorsque Futurio recouvre la vue...



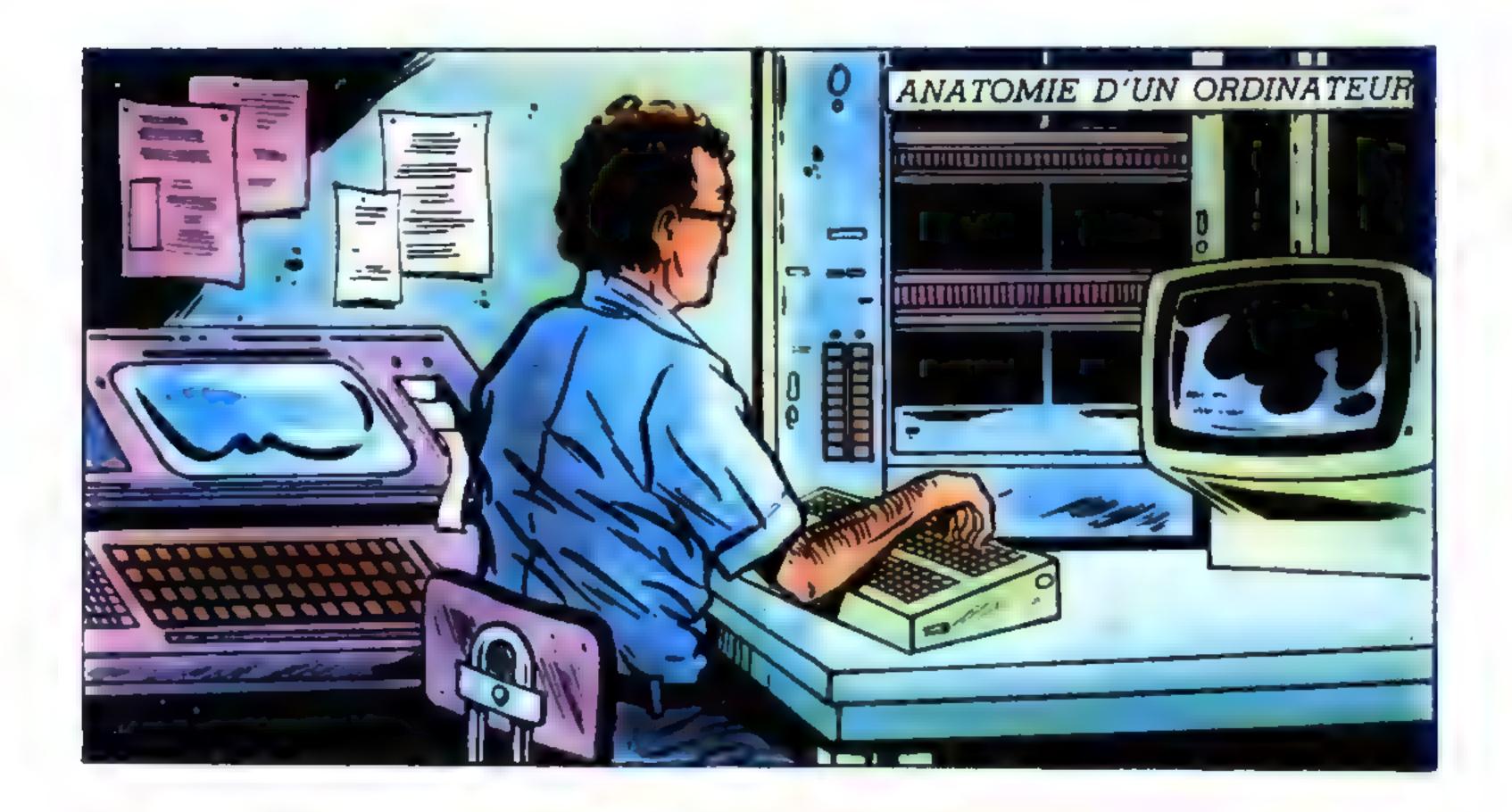
\* Terme utilisé pour certains éléments gazeux inertes présents en faibles traces dans l'air.











Il y a cinq siècles, l'invention de la presse à imprimer a favorisé une diffusion sans précédent de la culture dans l'Europe de la Renaissance. Aujourd'hui, le micro-ordinateur constitue le noyau central d'une nouvelle révolution de la technologie des communications.

QU'EST-CE QU'UN ORDINATEUR? L'ordinateur est un outil. Un outil sert à fabriquer un produit à l'aide de matériaux bruts. C'est un instrument qui exécute un processus déterminé par l'homme.

Le matériau brut de l'ordinateur, ce sont des faits ou des données, à partir desquels il fabrique de l'information grâce à un ensemble de moyens électroniques et mécaniques que l'on appelle le matériel. Mais l'ordinateur dépend entièrement des instructions qui lui sont données par ses utilisateurs humains. Ces instructions ou programmes qui indiquent à l'ordinateur comment mener à bien des processus ou tâches spécifiques s'appellent le logiciel.

QUE FONT LES ORDINATEURS?
L'ordinateur accomplit des prodiges de calcul, effectuant des opérations d'arithmétique qui portent sur des millions de chiffres par seconde. Ces performances incroyables s'expliquent non pas par une quelconque intelligence surhumaine, mais parce que l'ordinateur est une machine capable d'effectuer très vite et sans se trom-

per quelques opérations extrêmement simples.

COMMENT FONCTIONNENT LES ORDINATEURS ? L'intérieur d'un ordinateur se présente sous la forme d'un réseau inextricable d'interrupteurs binaires qui interviennent dans les opérations de calcul et qui servent également à stocker de l'information dans la mémoire de l'ordinateur. Comme ils sont composés d'un ensemble d'interrupteurs à deux positions, les calculateurs fonctionnent en utilisant la numération binaire. Ce système de numération permet de décrire n'importe quel chiffre avec deux valeurs seulement, un ou zéro que l'on peut représenter en plaçant un interrupteur en position ouverte (ce qui signifie un) ou fermée (ce qui signifie zéro). Toutes les informations reçues par la machine sont donc réduites à des combinaisons de ces deux valeurs que l'on peut exprimer de diverses façons (zéro (0) ou un (1), fermé ou ouvert, non ou oui), mais qui correspondent de toute façon à la présence ou à l'absence d'une charge électrique en un point donné. Les premiers ordinateurs fonctionnaient grâce à un système d'interrupteurs électriques à deux positions ou relais qui commandaient effectivement un système d'ouverture/fermeture mécanique. Aujourd'hui, on est capable d'imprimer des centaines de milliers de ces interrupteurs sur un minuscule fragment de silicone ou pastille. Le cœur du système est l'unité centrale de traitement, pastille spéciale qui mémorise et exécute les instructions.

Contrairement au système décimal qui utilise dix chiffres (de 0 à 9), le système de numération binaire permet d'écrire n'importe quel nombre en n'utilisant que deux chiffres, zéro et un. Pour obtenir deux, il suffit de déplacer le 1 d'une colonne vers la droite, de la même façon qu'on produit un 10 en numération décimale. Ainsi, si zéro est représenté par 0 et un par 1, deux est représenté par 10, trois par 11, quatre par 100, cinq par 101, etc. De cette façon, l'ordinateur est capable de résoudre des problèmes complexes en transformant leurénoncé en longues chaînes de 0 à 1. (C'est parce que l'ordinateur exécute ces calculs : avec des nombres en numération binaire que les informaticiens ont forgé l'abbréviation eb (élément binaire) ou bit (contraction de l'anglais binary digit) pour décrire le plus petit élément d'information qu'un ordinateur peut traiter.

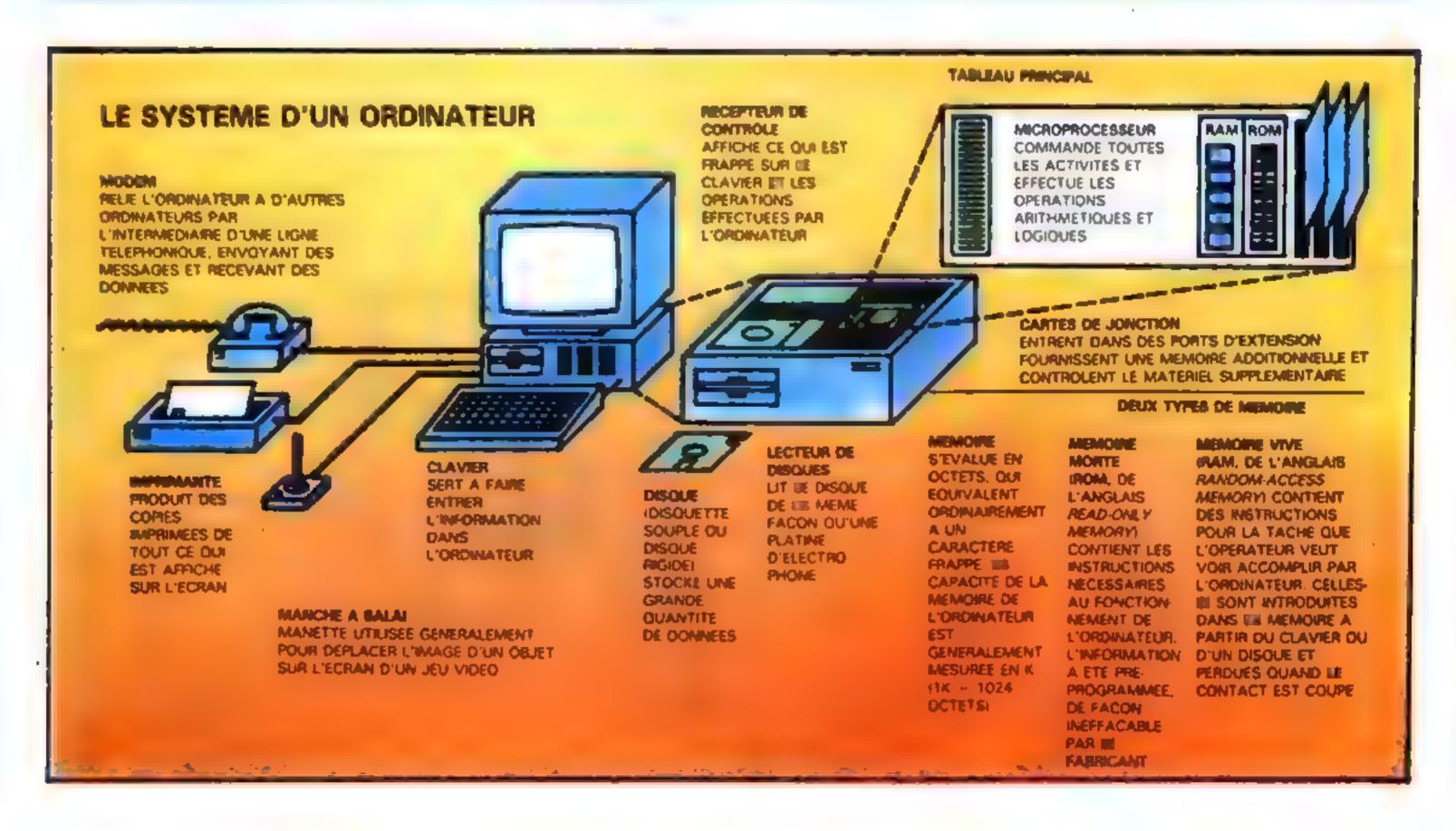
Programmer un ordinateur, c'est lui donner des instructions, avant qu'il ne commence à fonctionner, sur ce qu'il doit faire et sur la façon dont le travail doit être exécuté. La programmation s'effectue de diverses façons et notamment à l'aide d'un clavier qui, au lieu d'imprimer des lettres,

comme dans une machine à écrire, transmet au système une série d'impulsions électriques. Celles-ci sont « traduites » dans l'un des « langages » élaborés par les informaticiens pour exprimer les directives en langage humain dans le vocabulaire à deux signes de l'ordinateur évoqué plus haut. En réalité, la programmation consiste donc à planifier l'ouverture et la fermeture successive d'une multitude d'interrupteurs.

L'unité de commande de l'unité centrale de traitement de l'ordinateur agit en fonction des instructions données par l'utilisateur pour puiser les informations pertinentes dans la mémoire du système. Cette information est utilisée par une unité arithmétique et logique qui fait également partie de l'unité centrale, pour effectuer les opérations de calcul nécessaires.

Les réponses au problème posé peuvent se présenter sous plusieurs formes : elles peuvent, par exemple, être imprimées ou projetées sur un terminal qui fait penser à un écran de télévision. En plus des signes alphabétiques ou numériques normaux, le terminal d'ordinateur peut également comporter un système de signes graphiques permettant de reproduire des formes sur un écran en allumant ou en éteignant des centaines de milliers de points lumineux.

FIN (Informations UNESCO)



## LES JUMEAUX D'EXOR



Jabberwock est le lieu de rencontre privilégié de la jeunesse à Gotham City. C'est le nouveau palais du disco-rock destiné aux lycéens ... y compris Zan et Jayna sous leurs identités secrètes de John et Joanna Fleming .

## SCENARIO: EINELSON BRIDWELL DESSINS! ROMEO TANGHAL























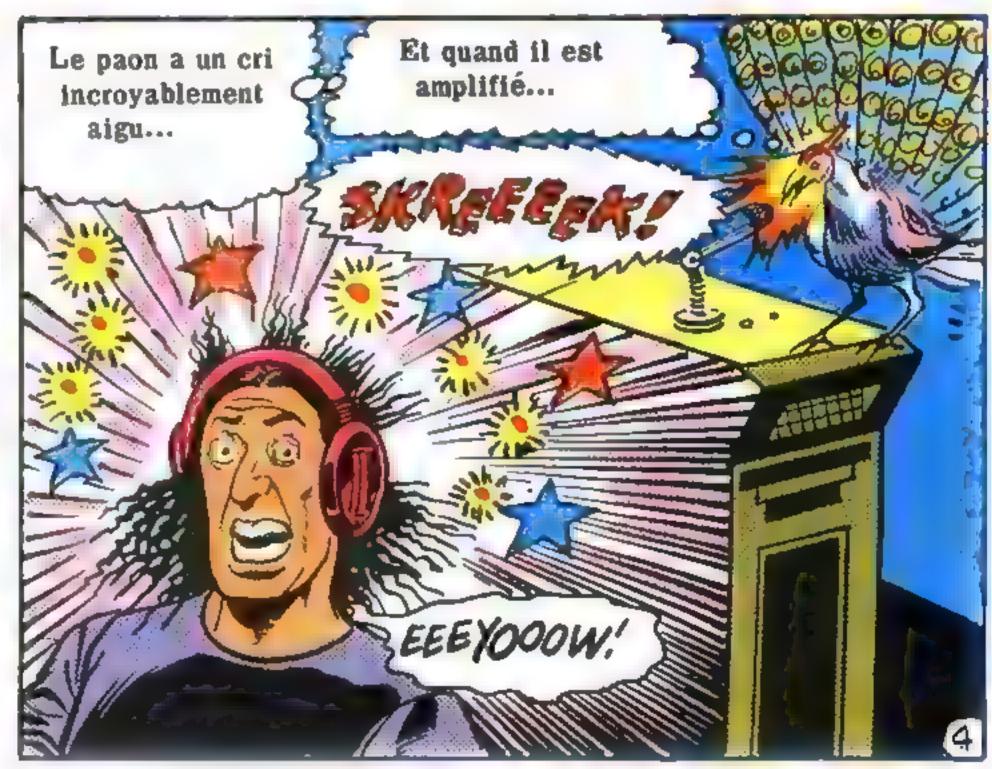
















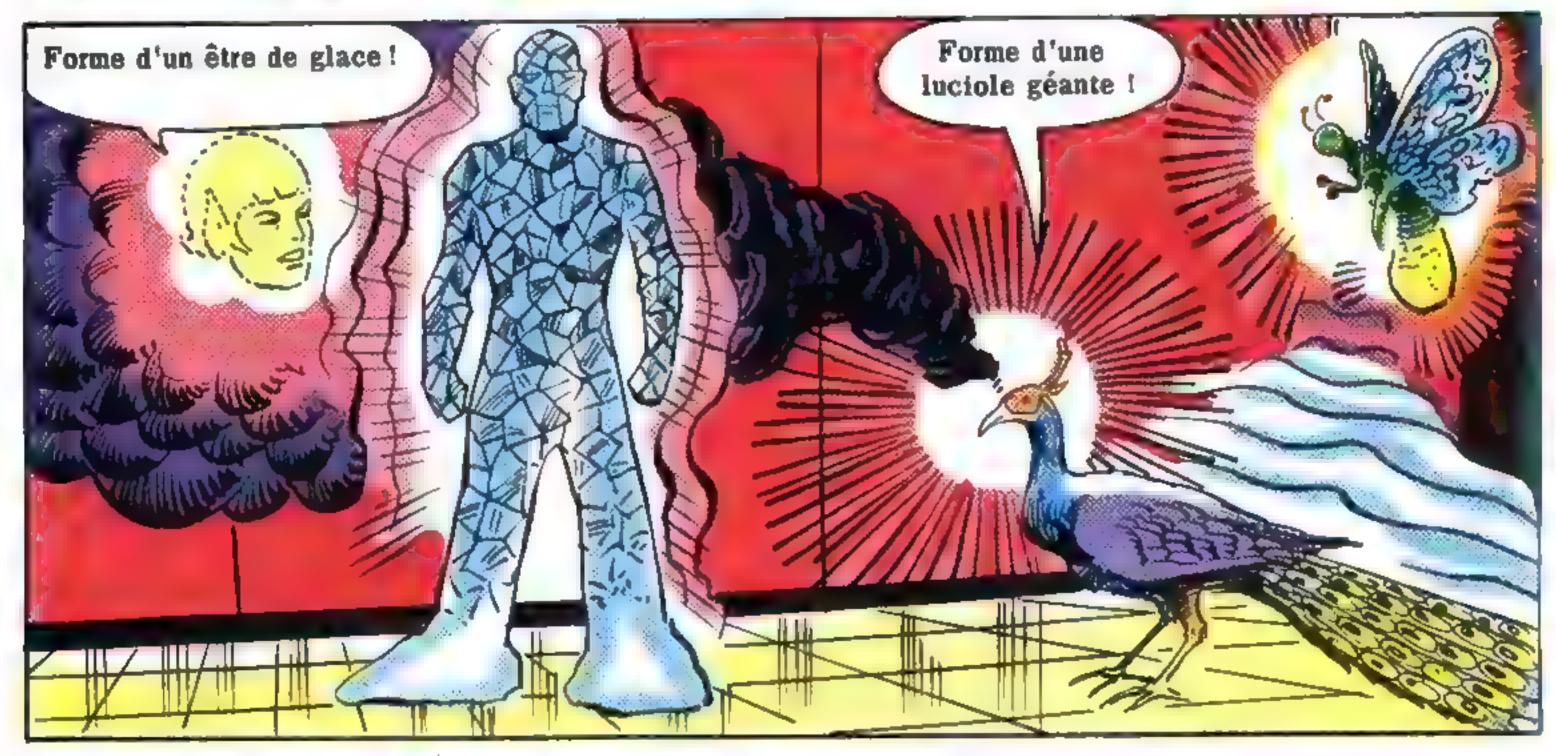






















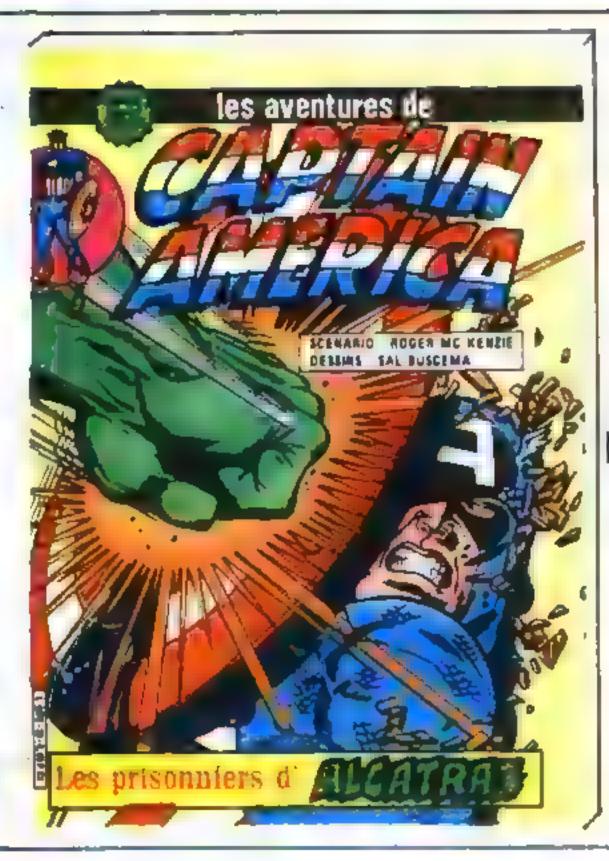












EN VENTE
CHEZ VOTRE
FOURNISSEUR
HABITUEL.





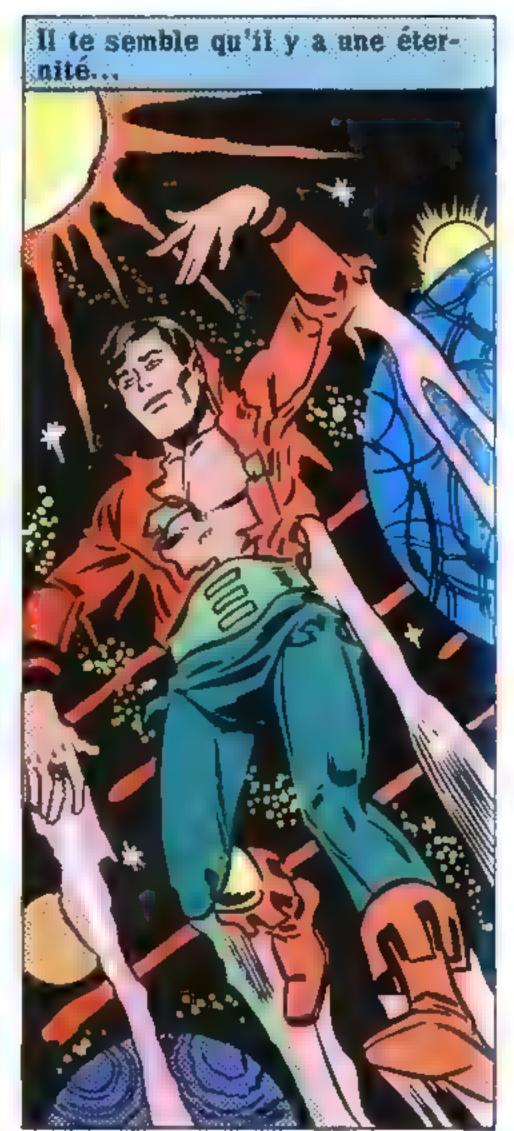
## UN HOMME À LA DÉRIVE

SCENARIO: GERRY CONWAY

DESSINS: STEVE DITKO ET FRANK CHIARAMONTE

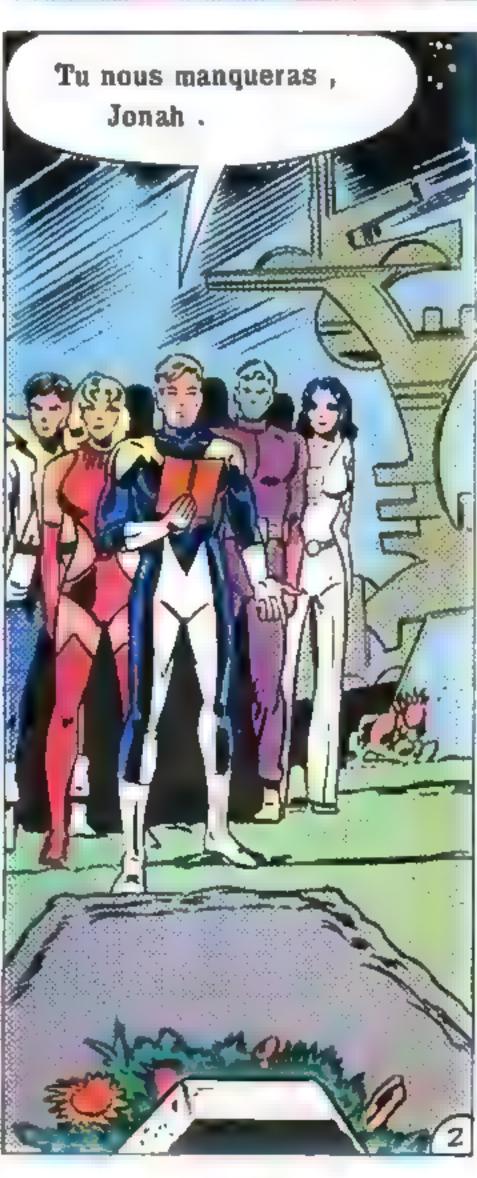






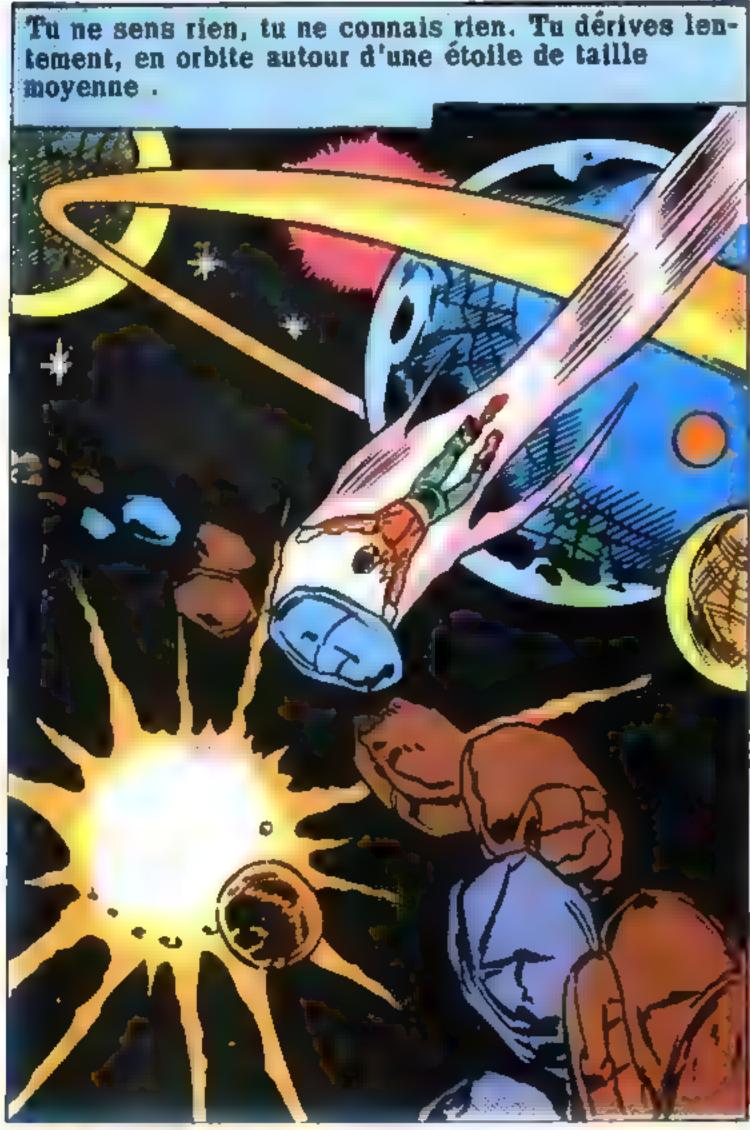




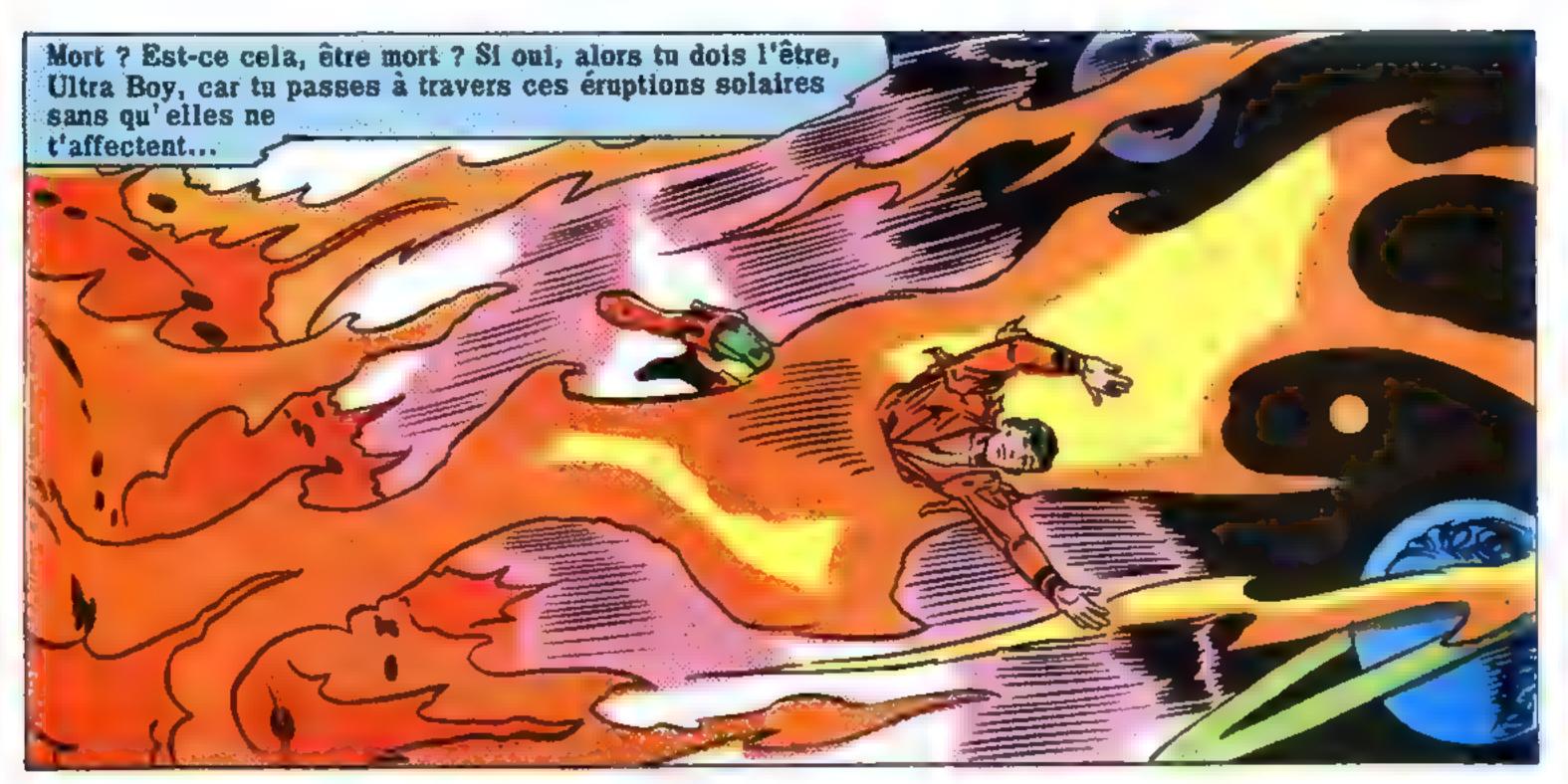


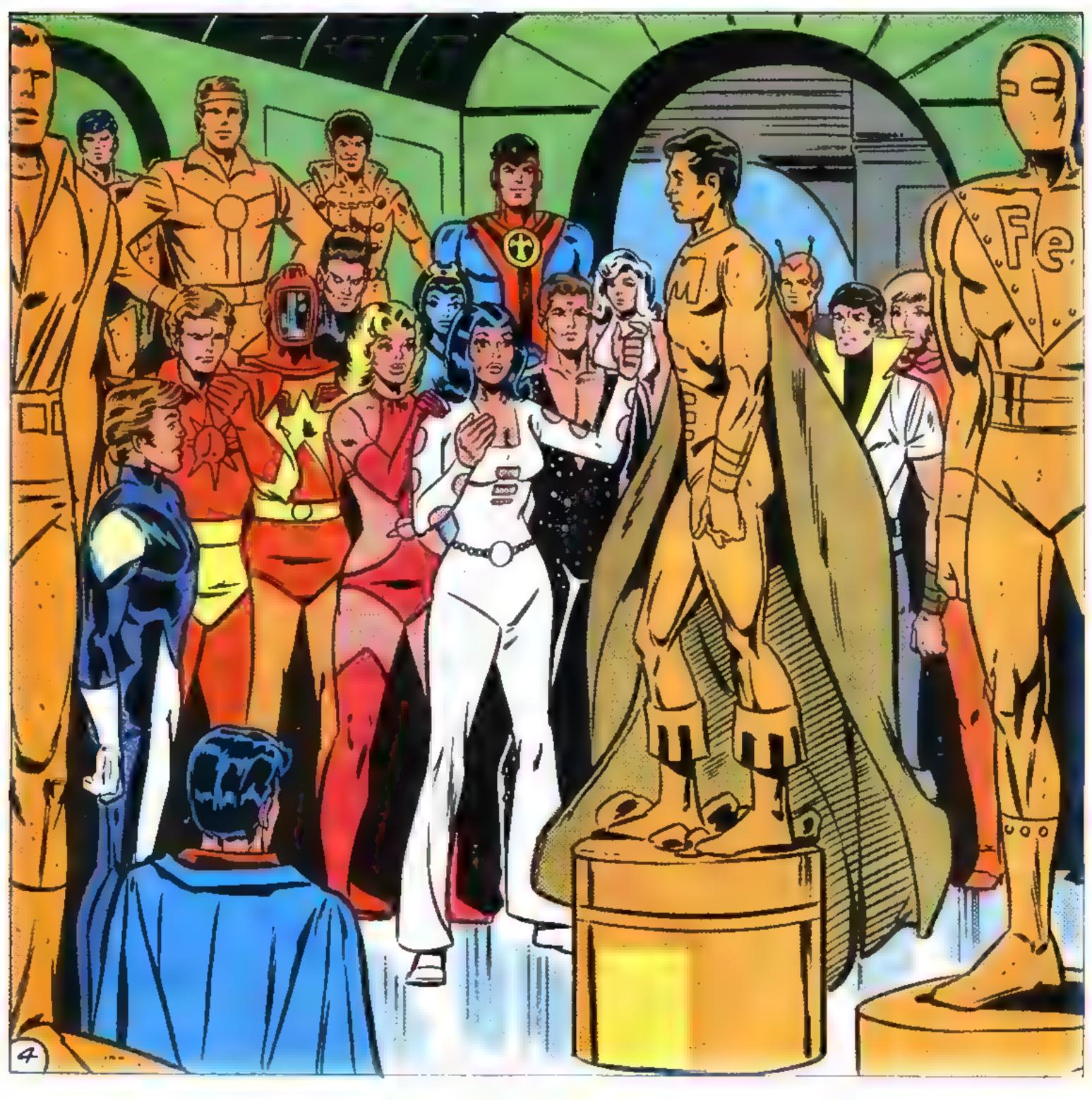






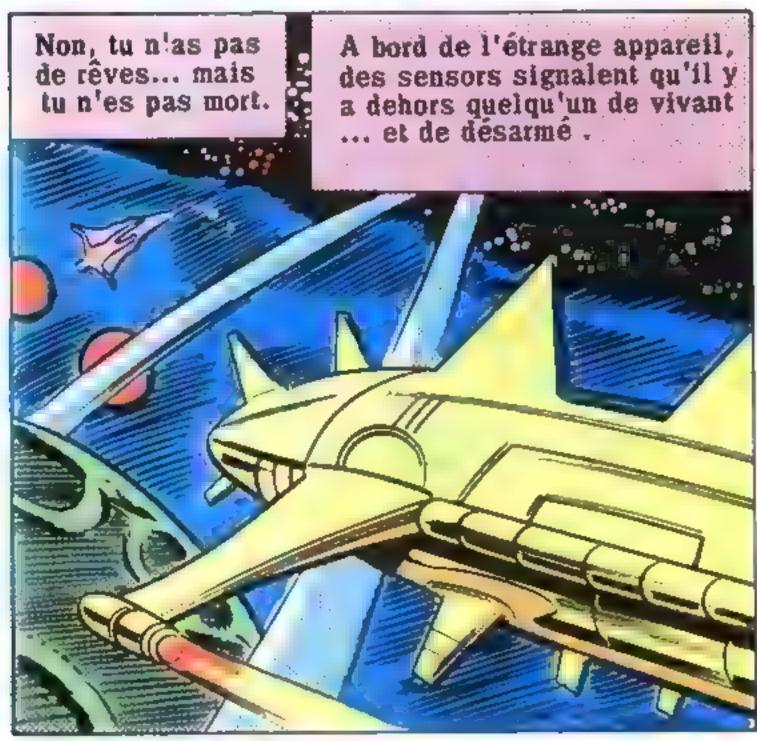


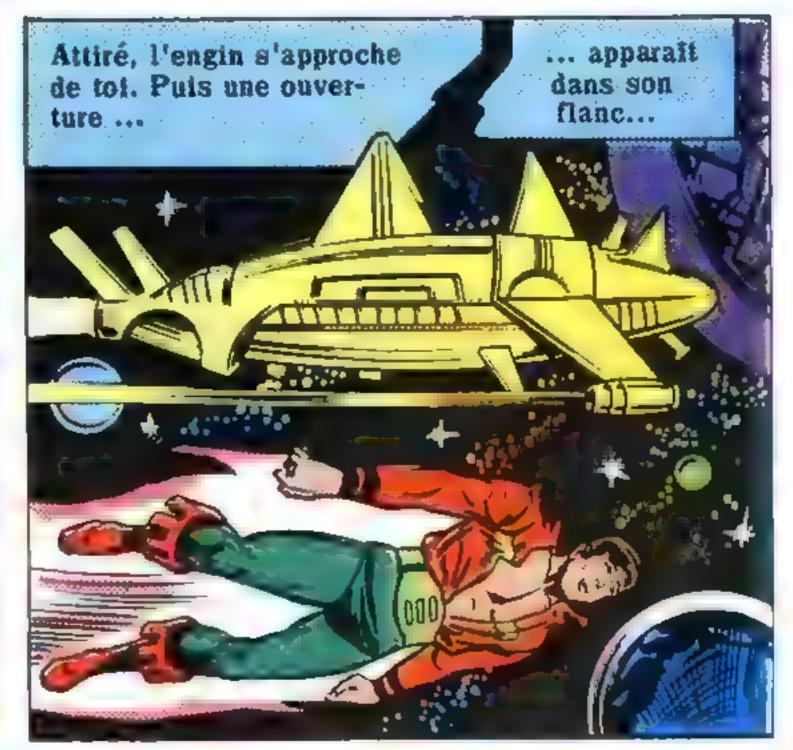




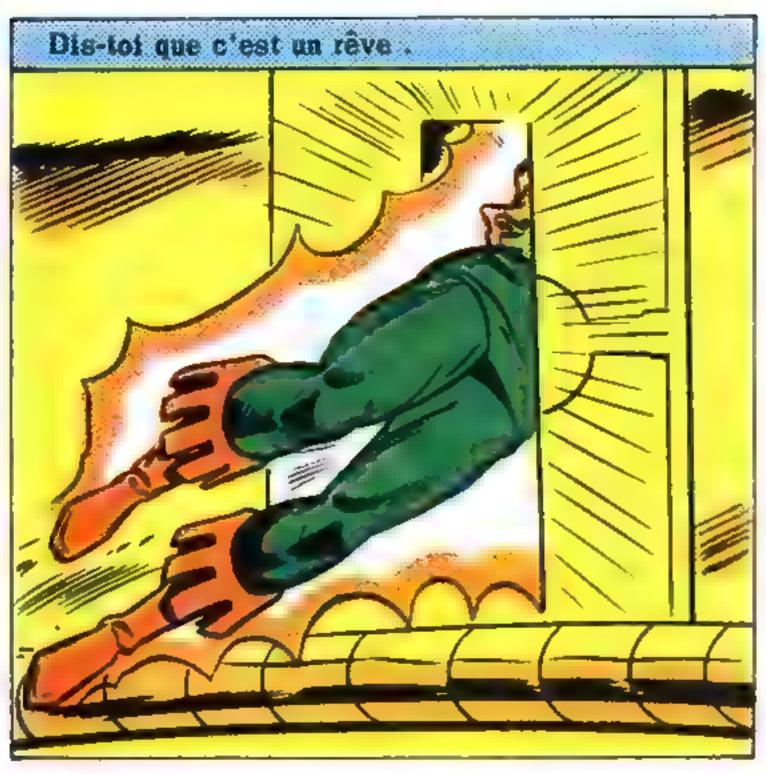
















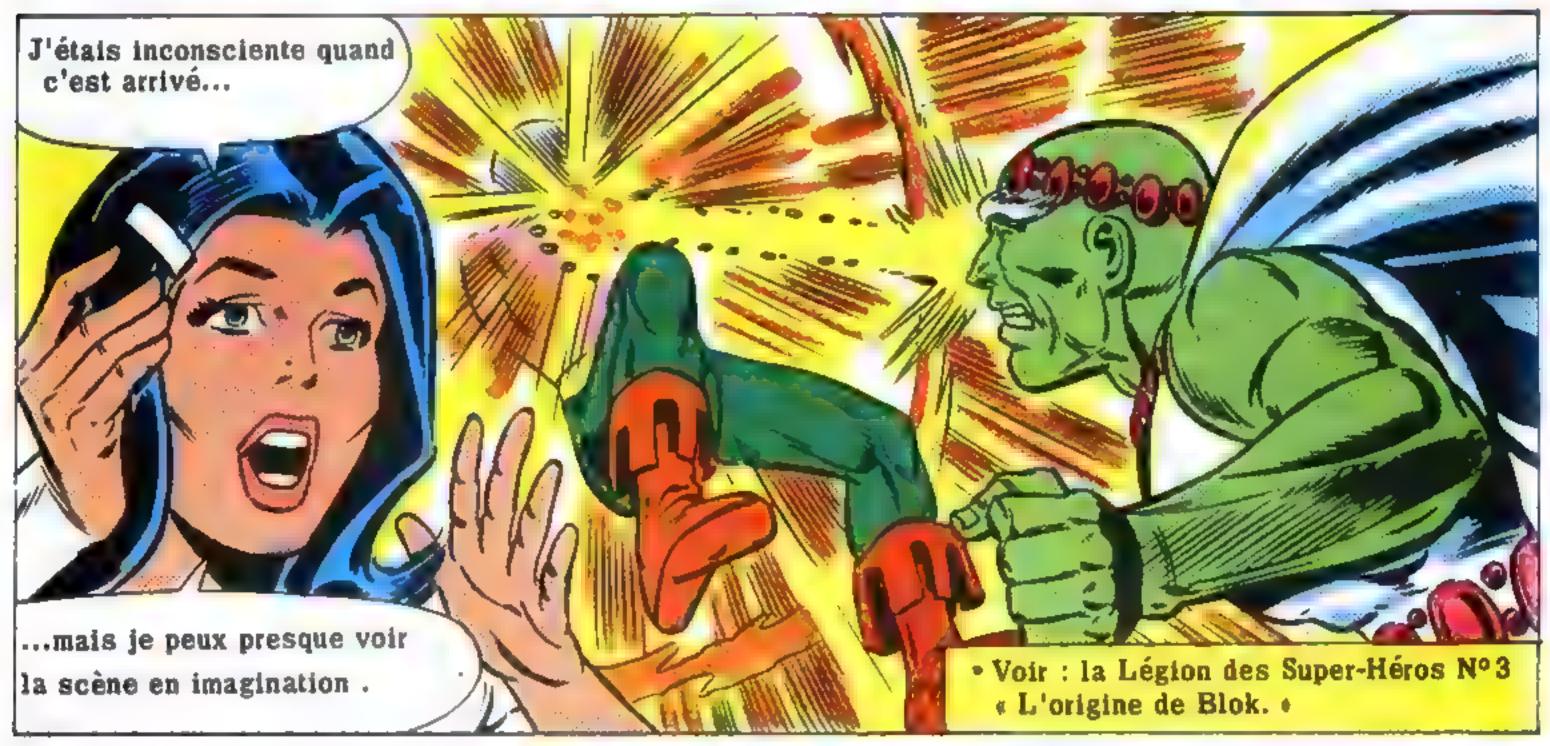




























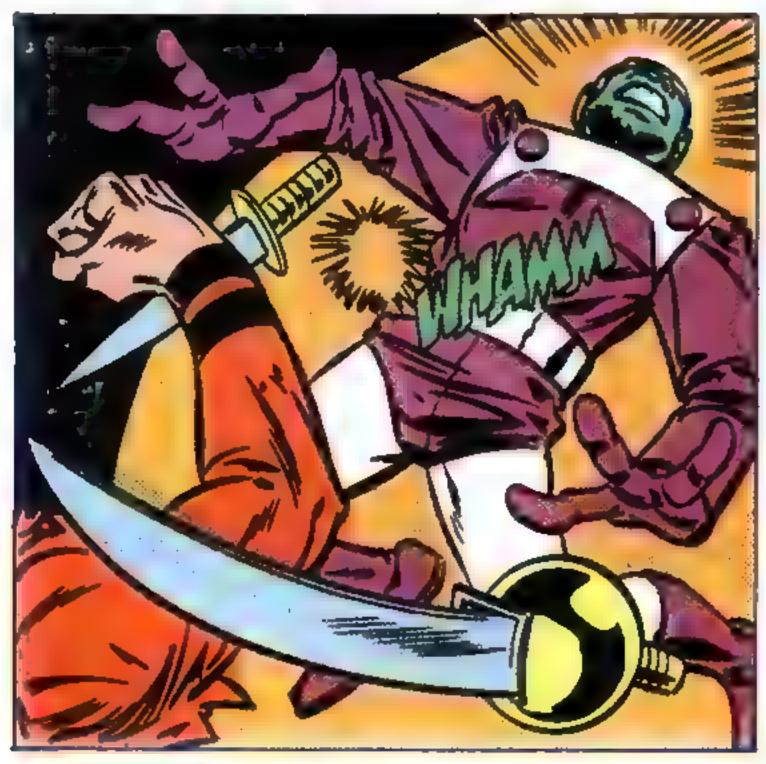


















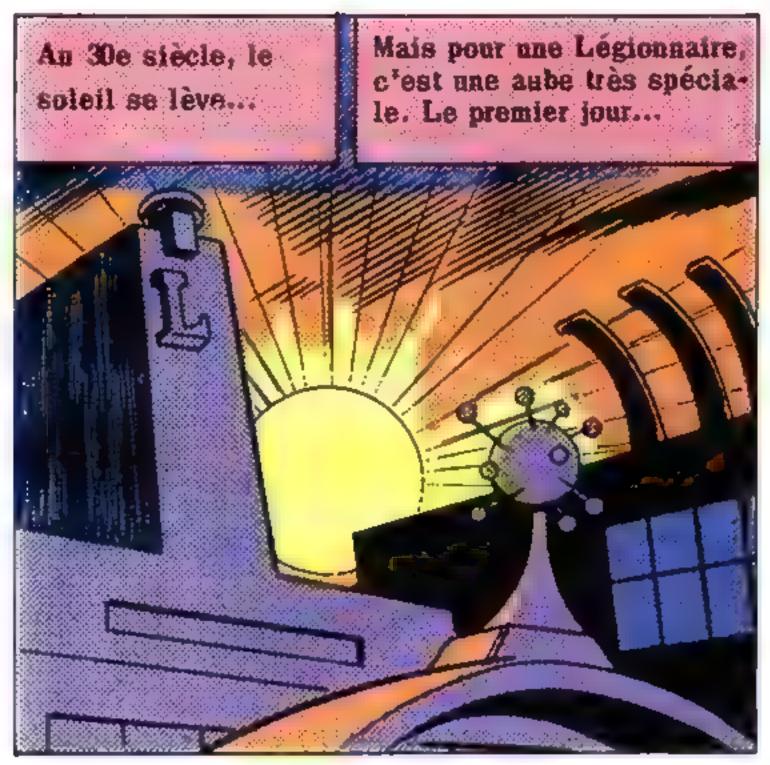








































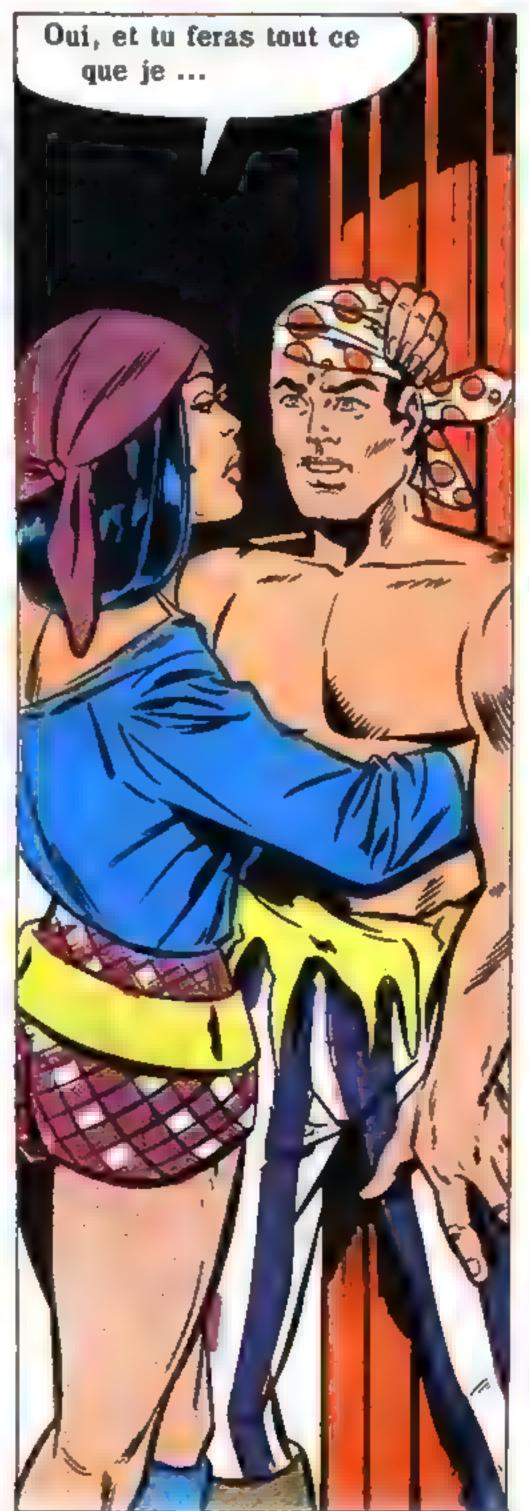




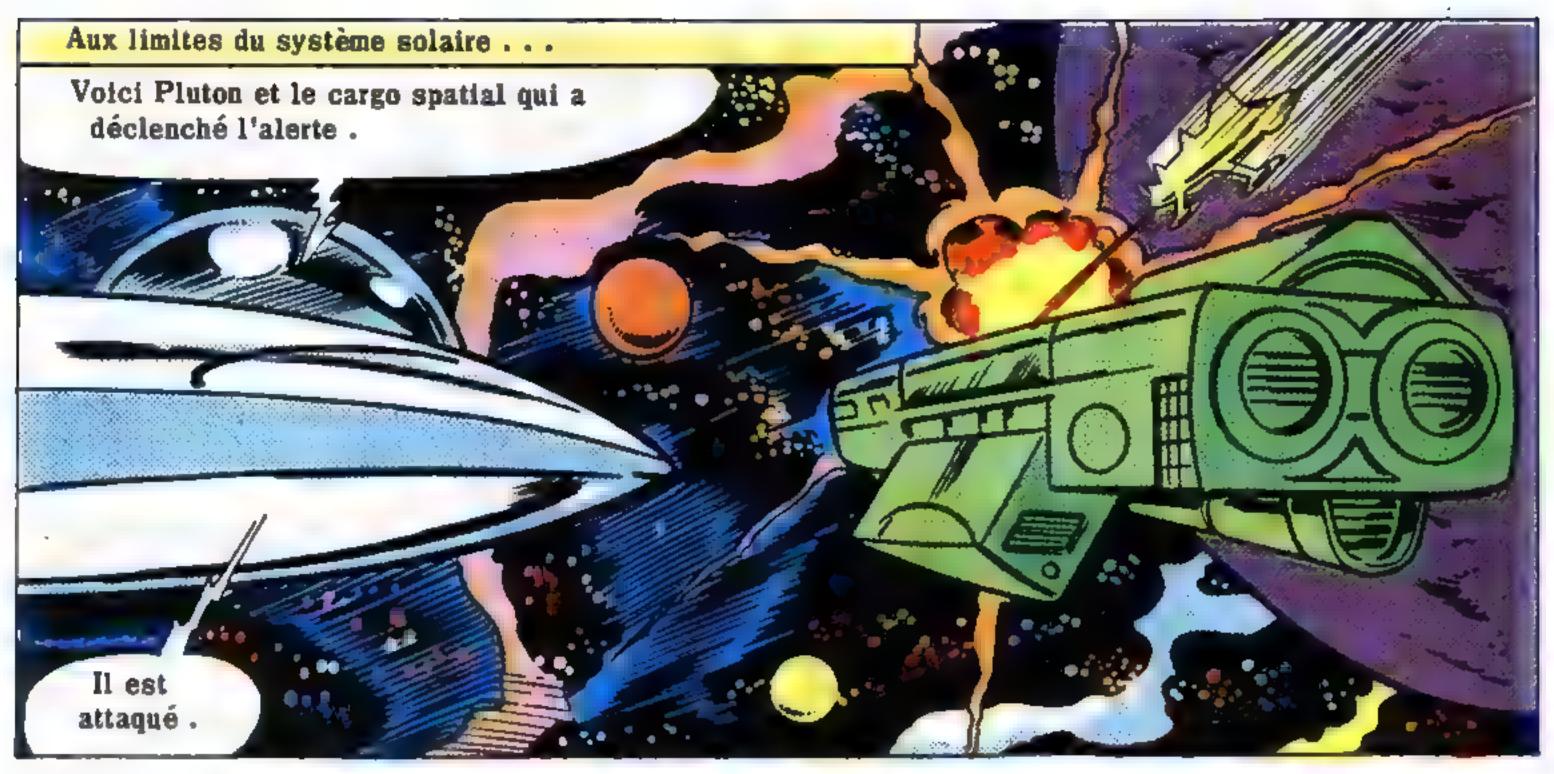






































































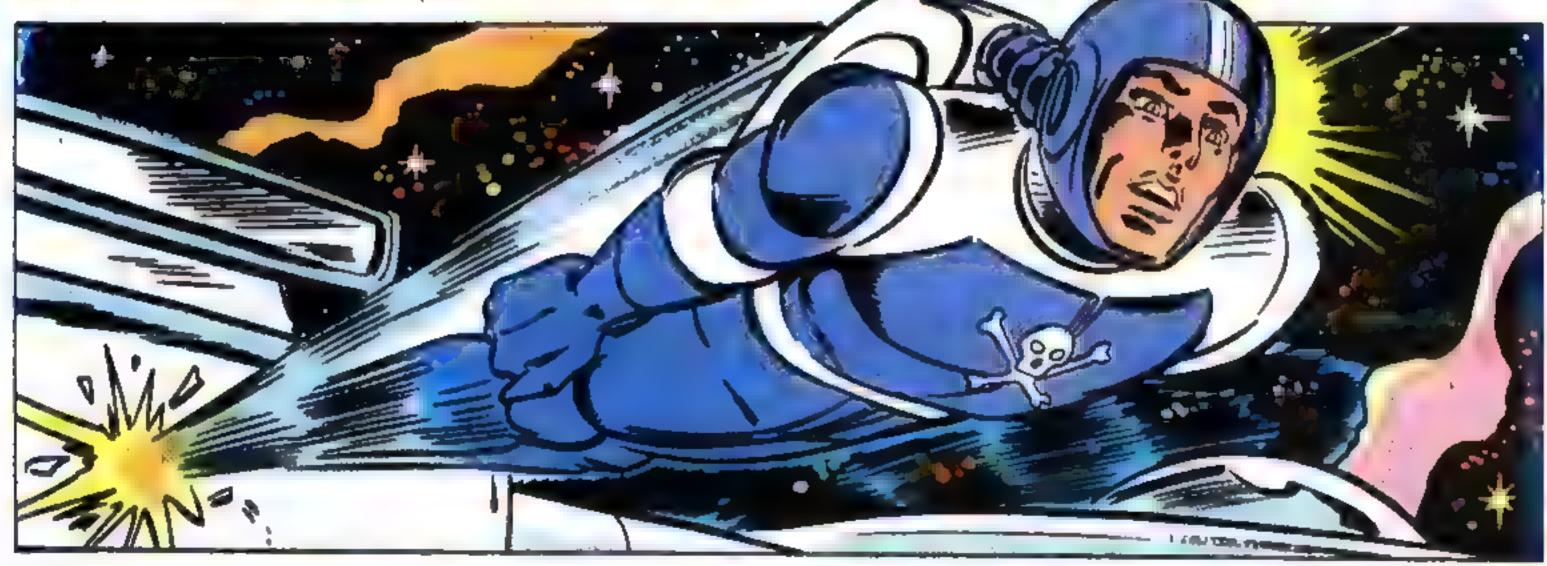


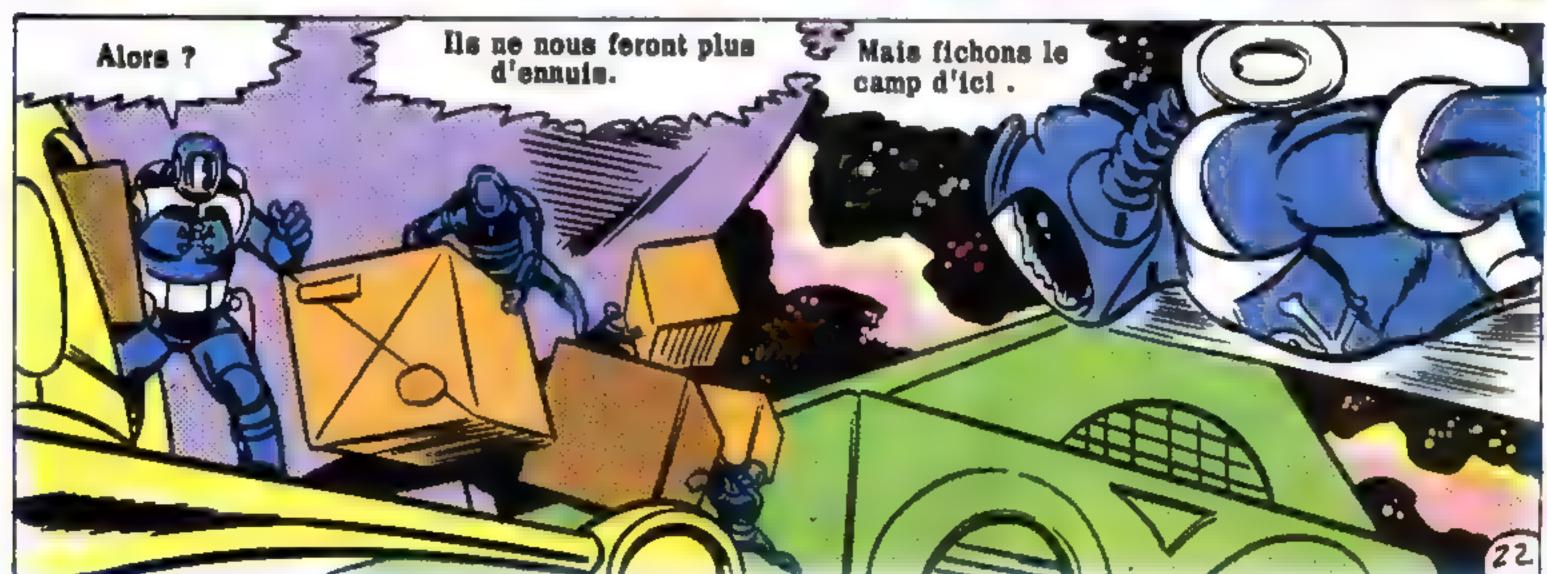












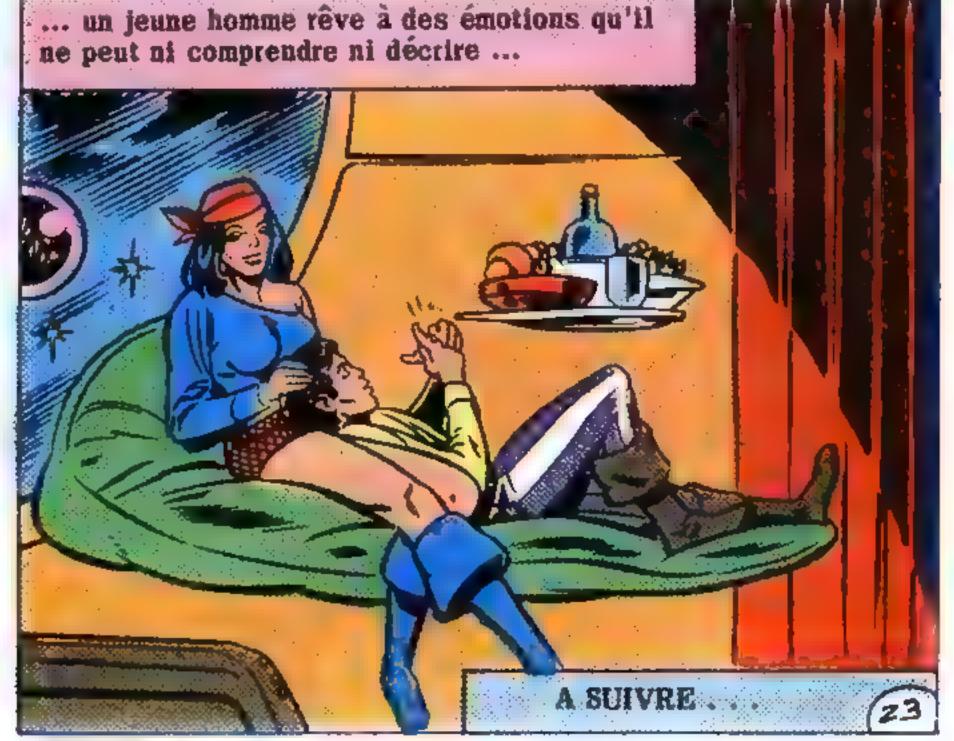




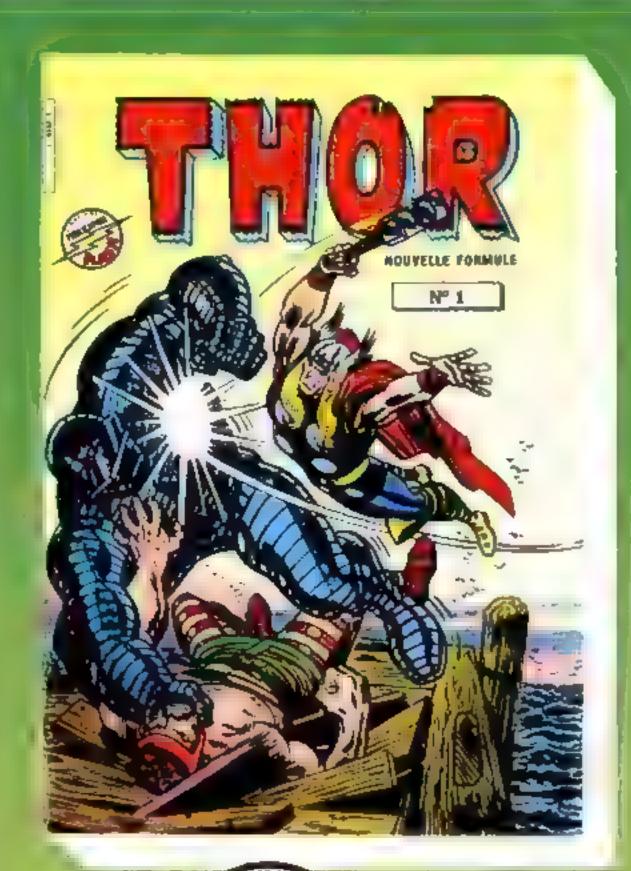




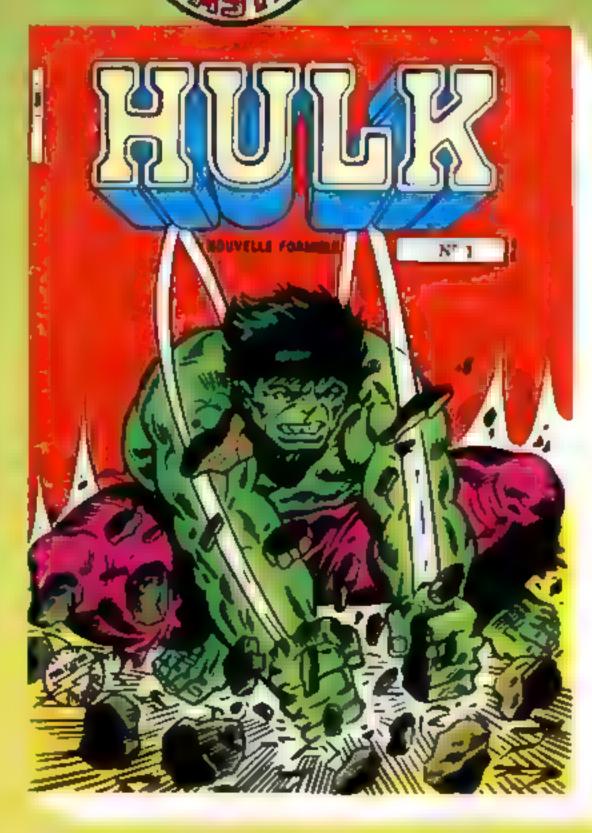






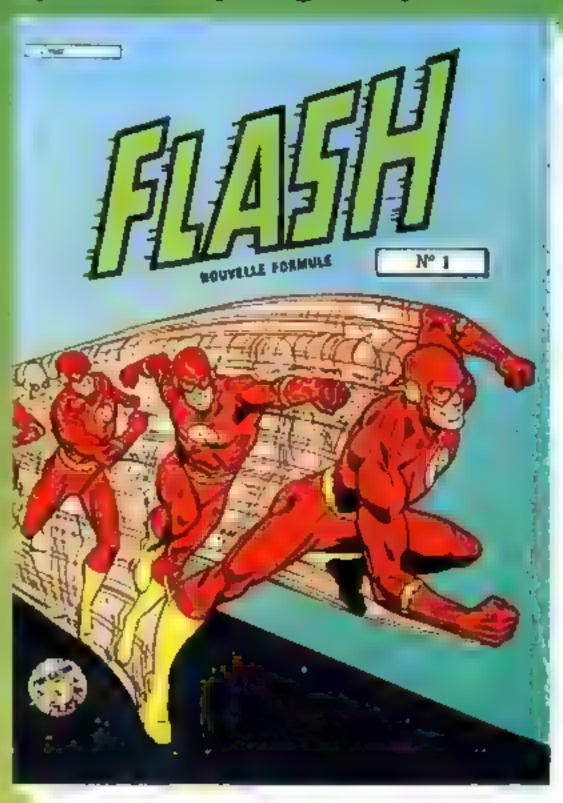






ENCORE UNE NOUVEAUTÉ MARVEL-ARÉDIT un album 17 X 24 en couleurs !







En vente très prochainement.



## VOICI LE 1º1 NUMÉRO EN COULEURS DE NOTRE PUBLICATION HERCULE!



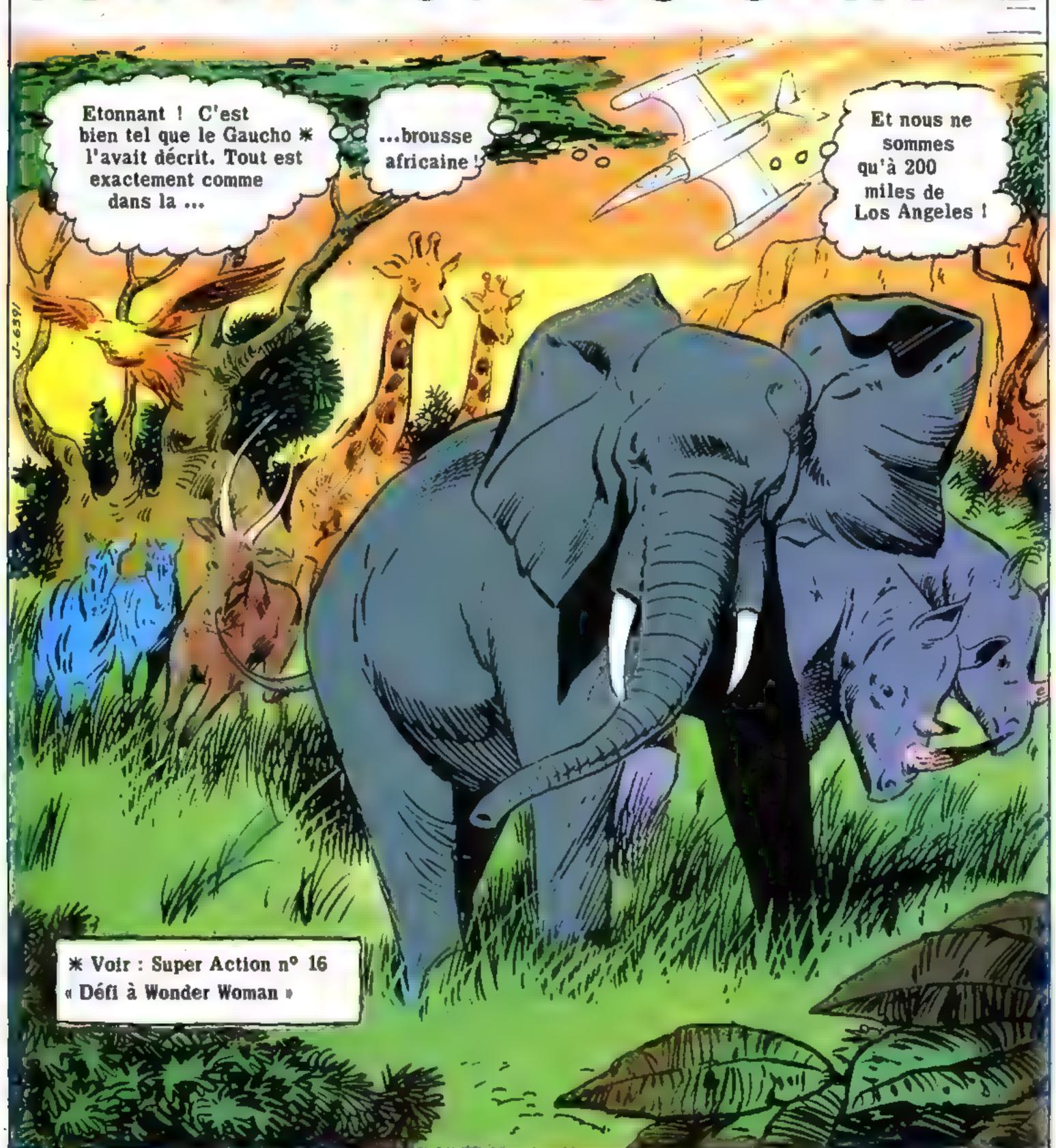
Pour les aventures de WONDER WOMAN qui précèdent ce numéro, reportez-vous à PERICE CONTRE

for	mat 15 x 21			
	les Amazones attaquent		9 l'Ennemi aux mille visages	6 F
-	Atlantis	4 F	10 la Menace venue d'ailleurs	7 F
2	Paradis en péril	4 F	11 Voyage au-delà des	
	Souhait sur une étoile	4 F	ténèbres	8 F
	Wonder Woman a des		12 le Monde à l'envers	8 F
	ennuis	5 F	13 le Serpent d'Argent	8 F
5	Voleur de temps	5 F	14 Agression mentale	9 F
	Que la véritable Wonder		15 Attaque nucléaire	9 F
0	Woman soit vaincue	6 F		
7	le Tournoi	6 F	format 13,5 x 19	
		0.1	16 Défi à Wonder Woman	8 F
8	Menace pour Wonder	0.75		
	Woman	6 F		

Dotée de la sagesse d'Athéna, de la force d'Hercule et de la beauté d'Aphrodite, la princesse Diana a renoncé à son immortalité pour entrer dans le monde des hommes...



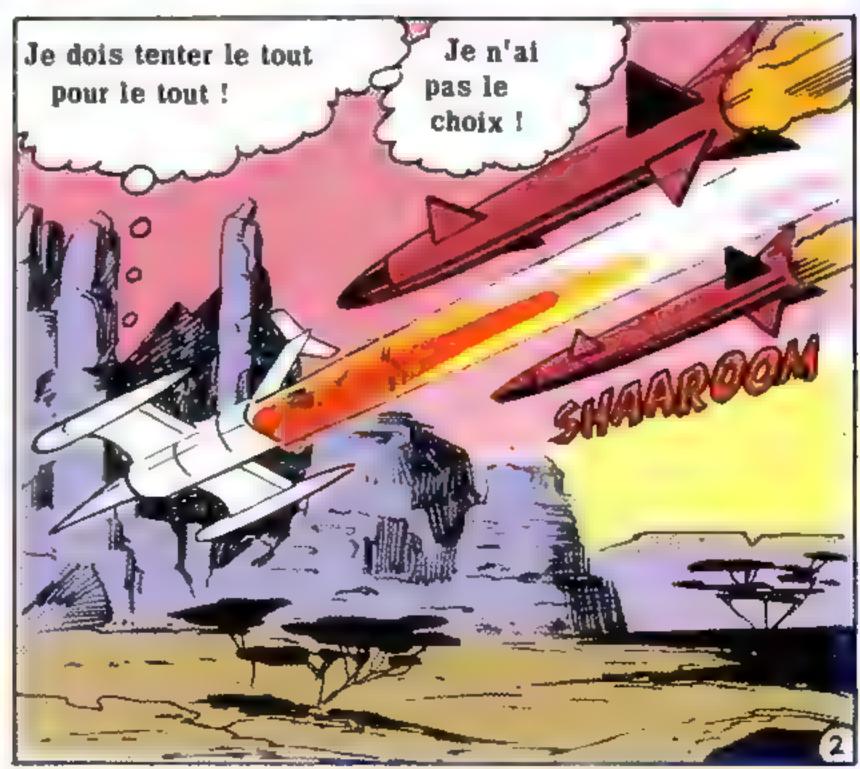
## SUR LA PISTE DU CARTEL



SCÉNARIO: GERRY CONWAY DESSINS: JOSE DELBO ET VINCE COLLETTA

































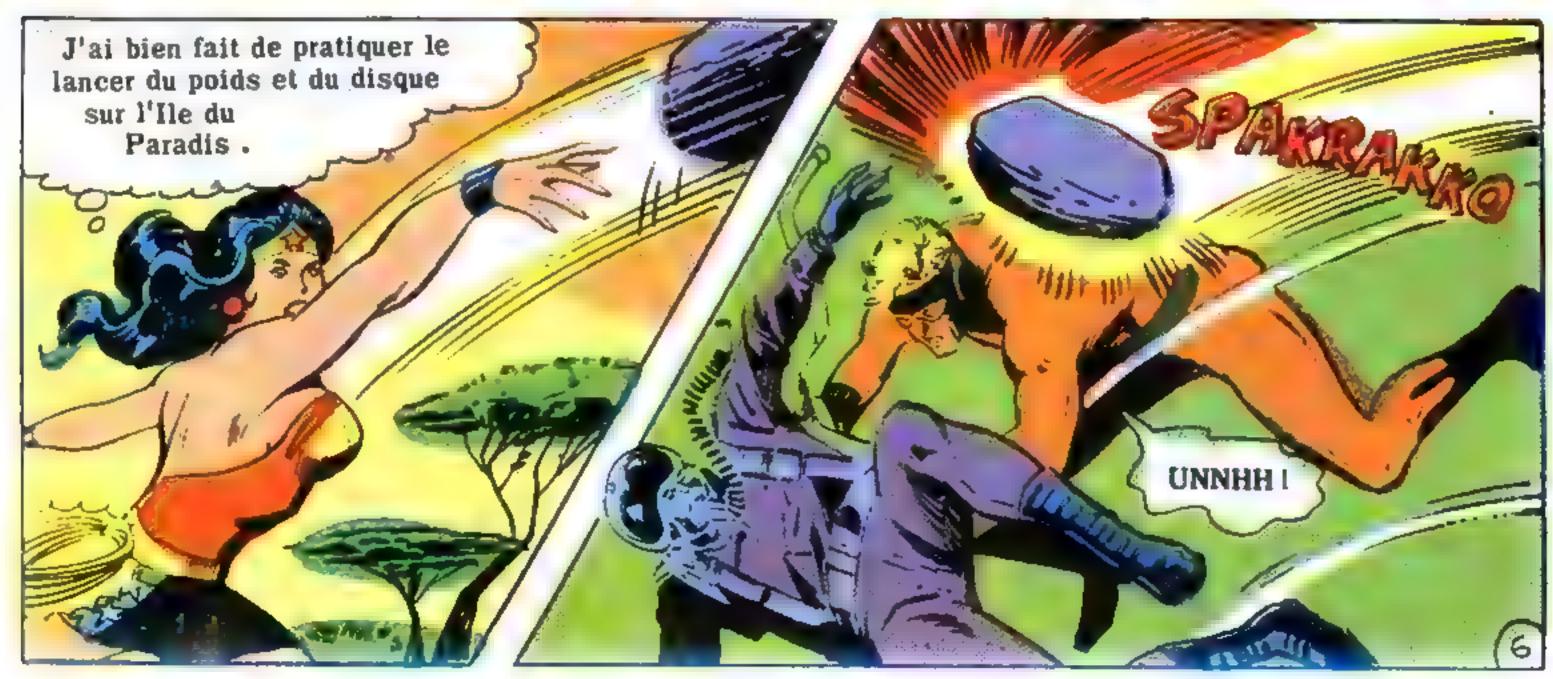


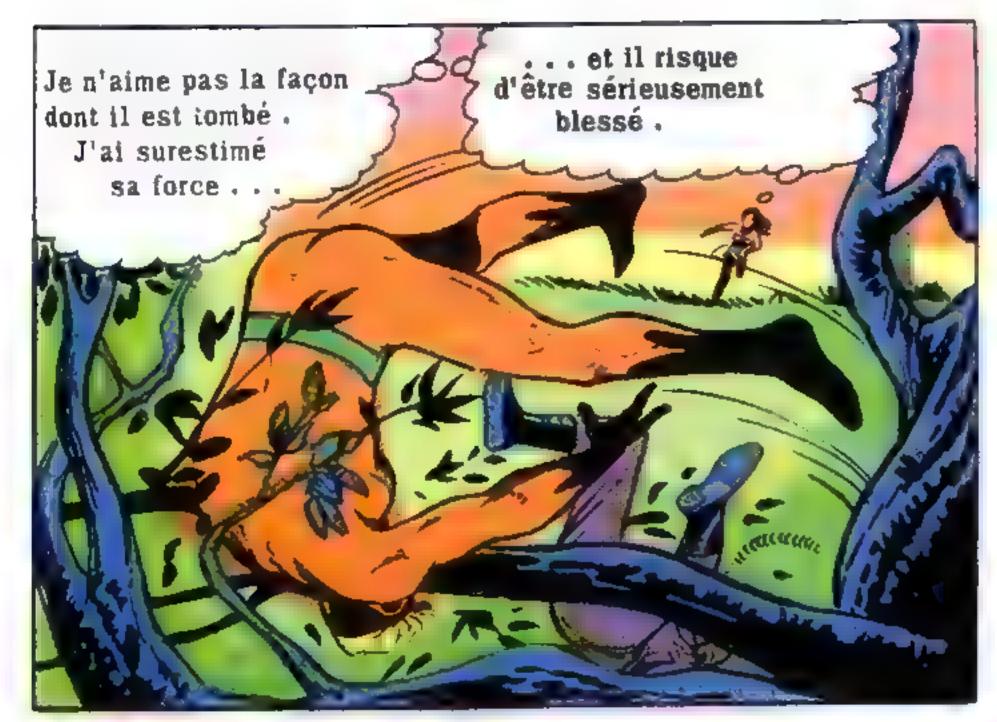


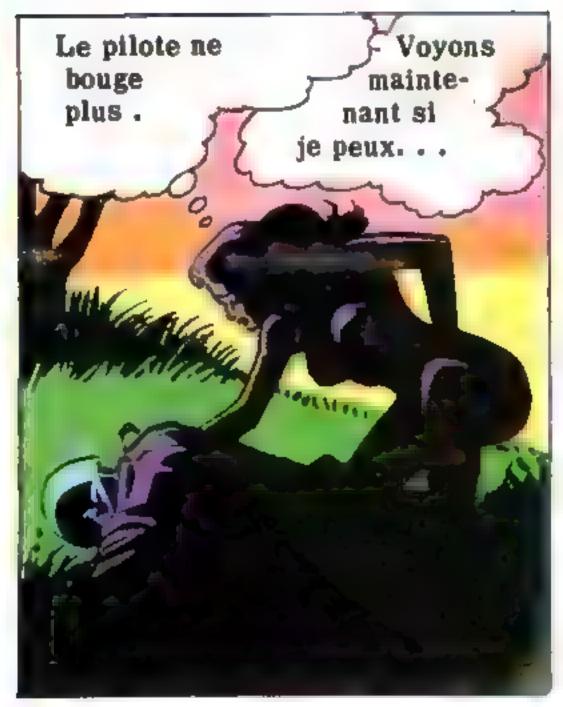






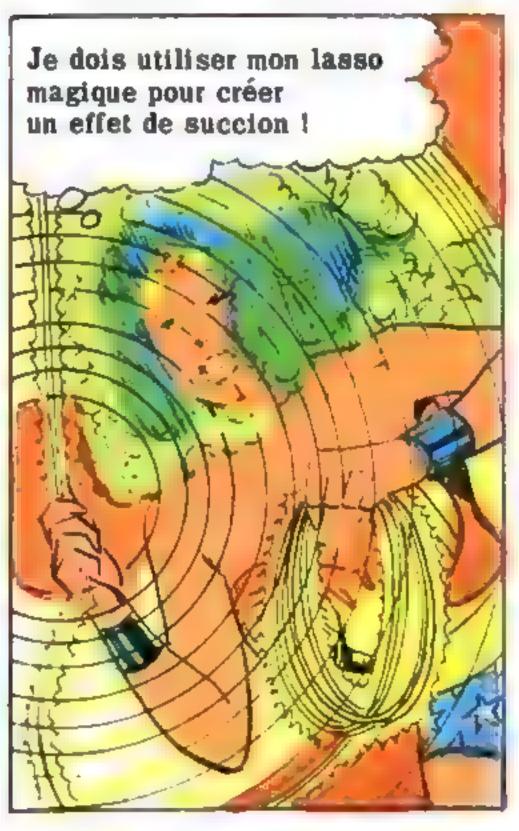






































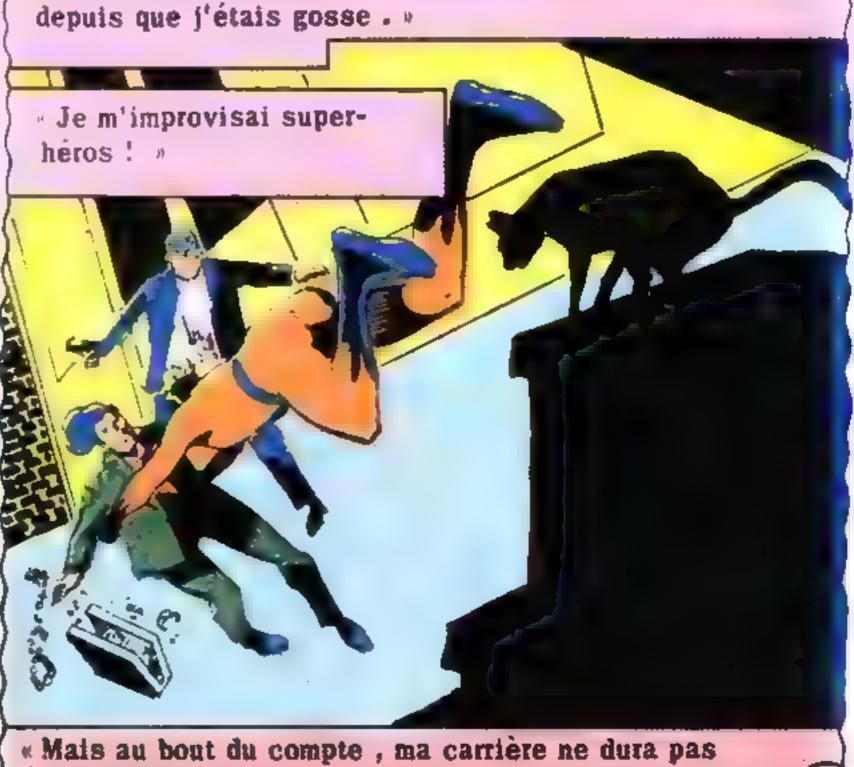




bien longtemps . .



\* Je découvris que ces radiations me permet-



... mais il me permit de faire ce dont j'avais envie





que celui de super-héros, mais ayant quand même sa part de fantaisie.



Puis . . .





à répondre .

















































